

2CD

PEŁNE WERSJE GIER

■ SHADE: GNIEW ANIOŁÓW ■ BLOOD RAYNE

TYLKO U NAS PATCH DO GTA: SAN ANDREAS

CLICK!



**grand
theft
auto**
San Andreas

Numer 8/2005

Cena **6,50 zł** (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555



BARD'S TALE

Beczka śmiechu
i... piwa

Tak zabawnej gry RPG
jeszcze nie było!

AREA-51



FPS z Archiwum X
– strzelanina z ufokami
i Davidem Duchownym.

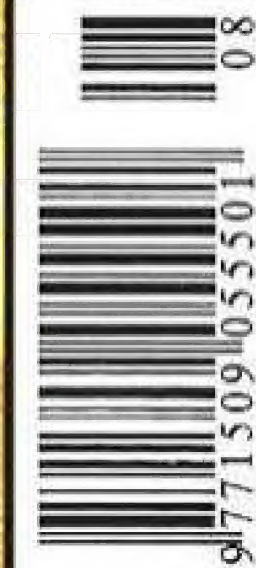


To najlepsza
i najgorsza gra roku.
Jak to możliwe?
Czytaj w Clicku!

BOILINGPOINT
ROAD TO HELL

Poradniki do trudnych strategii
Empire Earth II i Twierdza 2

INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558



ZAPOWIEDZI

Hellgate: London	08
Matrix: Path of Neo	10
Snow	12
Sniper Elite	13
Serious Sam 2	14
Tycoon City: New York	16
Total Overdose	17
Hitman: Blood Money	18
Newsy	20

TEMAT NUMERU

Grand Theft Auto: San Andreas..... 24

Poznaj świat gangsterskich porachunków, ziomalskiej lojalności i policyjnej korupcji w najbardziej oczekiwanej grze roku! San Andreas czeka!

RECENZJE

7 Sins..... 28

Boiling Point..... 30

To byłby klasyk... Ale gra ma tyle błędów, że trudności sprawia już samo jej uruchomienie. Można zwariować! Dlatego też nasza recenzja cierpi na rozdwojenie jaźni.

SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo..... 32

Singles 2: Triple Trouble 34

Battlefield 2..... 36

Miał być najlepszy i jest najlepszy. Tak dobrego sieciowego shootera jak Battlefield 2 nie mieliśmy na kompach już od dawna. Przeładuj broń i ruszaj do boju!

Bard's Tale..... 38

Still Life 40

Chrome: SpecForce..... 42

Area 51 44

Psychonauts..... 46

Madagascar..... 46

PORADNIK

Topsy 48

Empire Earth II..... 50

Twierdza 2 56

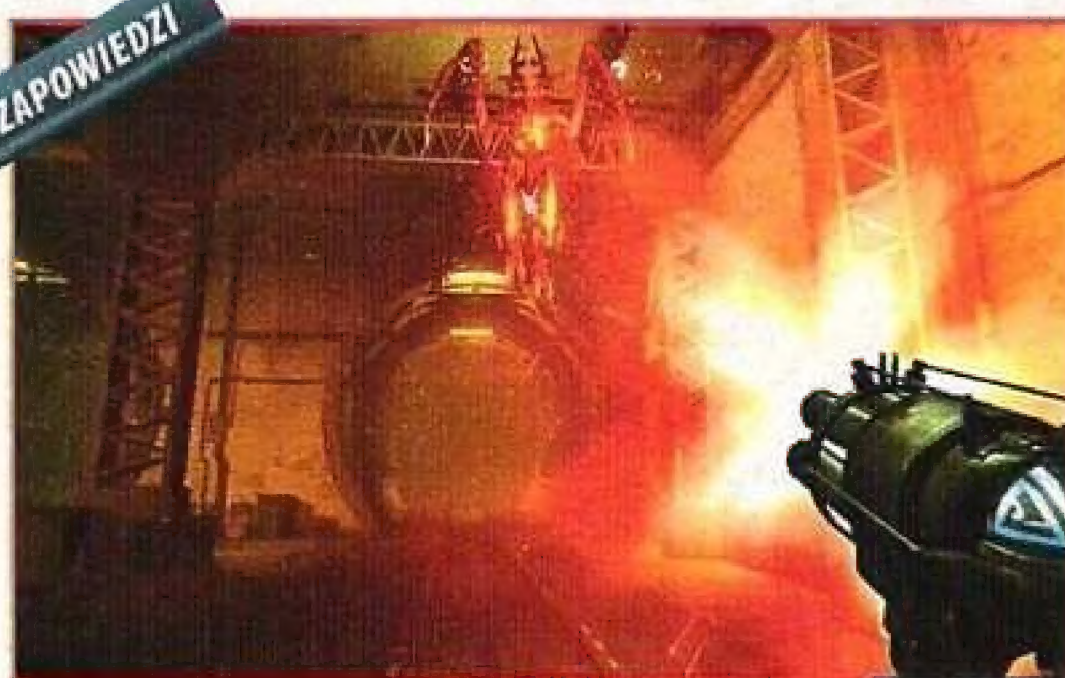
NIE TYLKO GRY

Efektowne piksele 60

W zapowiedziach najnowszych gier dużo niezrozumiałych określeń w stylu: „displacement mapping” czy „high dynamic range”. Co oznaczają? Czytaj w naszym artykule o najnowszych efektach graficznych.

Nowości sprzętowe – testy i nowinki 62

ZAPOWIEDZI



Hellgate: London

s. 08

RECENZJE



GTA: San Andreas

s. 24

RECENZJE



Battlefield 2

s. 36

PORADNIK



Empire Earth II

s. 50

KONKURSY

Gadżety z filmu Rekin i Lava06

Gry Juiced06

Zestaw gier RPG21

Gry Chrome: SpecForce..... 27

Gry Empire Earth II i superprocesor.. 49

Sprzęt komputerowy

i książki.....62-64

Wakacje!

No i zaczęły się... Mamy wakacje! Dla branży komputerowej to tradycyjnie okres odpoczynku. Wszystkie najważniejsze premiery zapowiedziano na targach E3, największe gotowe produkcje wypuszczono już na rynek, teraz trzeba zebrać siły przed kolejnym okresem hossy, który przypada na końcówkę roku. To najgorszy z możliwych okres dla prasy komputerowej, bo nowych, dużych, poważnych gier praktycznie nie ma i pisać musimy albo o tym, co gdzieś tam w przyszłości ma się ukazać, albo o produkcjach, których w listopadzie nawet byśmy nie zauważyli. Ale bez obaw – **wykorzystamy wszystkie wtyki, by nawet w środku sezonu ogórkowego zaskoczyć czymś, czego nie będzie miała konkurencja.** Już za miesiąc sam się o tym przekonasz!

A co przygotowaliśmy w tym numerze? Przede wszystkim recenzję Grand Theft Auto: San Andreas, bez wątpienia najbardziej oczekiwanej gry tego roku. Jak wypadła? Znakomicie – a szczegóły znajdziecie na stronie 24. Poza tym przyjrzelśmy się oryginalnej produkcji Boiling Point, która zasługiwałaby na najwyższe oceny, gdyby nie... dziesiątki błędów i niedoróbek. Graliśmy też w pełną wersję Battlefield 2 i musimy przyznać, że ta seria staje się coraz lepsza z każdą kolejną odsłoną. Fani sieciowych shooterów mają już zajęcie na lato... Co jeszcze? Przetestowaliśmy spóźnione The Bard's Tale, trzymające w napięciu Still Life oraz następcę polskiego Chrome'a, grę SpecForce. Fakt, miesiąc był bardzo pracowity...



Zapraszamy do lektury najnowszego Clicka! Czy w domu przed kompem, czy na plaży na wakacjach, niech mac będzie z tobą!

Redakcja

Następny Click! w sprzedaży już 16 sierpnia!

A w nim na pewno:

- poradnik do Bard's Tale
- zapowiedzi gorących premier
- wyjątkowy temat numeru (tssss!) oraz wiele innych, ciekawych tekstów!

*Na pewno – chyba że niemiło zaskoczą nas producenci i dystrybutorzy softu...

DZIAŁY STAŁE

Spis treści..... 04

Co na CD? 06

Listy 66

Blood Rayne

Dwa numery temu przedstawiliśmy recenzję Blood Rayne 2, teraz przypominamy klasyczną pierwszą część tej jednej z najbardziej znanych gier akcji na PC – równie grywalną, a zdaniem niektórych nawet bardziej klimatyczną. Fabuła? Piękna i niebezpieczna dhampirzyca Rayne, opłacana przez tajemnicze stowarzyszenie Brimstone, walczy z nazistowskimi oprawcami, którzy chcą wykorzystać pradawne artefakty, by przejąć kontrolę nad światem. W rzeczywistości stawką gry nie jest jednak uratowanie Ziemi przed zapędami faszystów, a wyrównanie rodzinnych porachunków – głównym przeciwnikiem Rayne okaże się jej ojciec, wampir Kagan.

Akcja? Krwawa i nieustanna! Nie odpalaj tej gry, kiedy masz coś do zrobienia, bo na pewno wciągnie cię ona na wiele godzin. Zapraszamy – Rayne czeka na twoją pomoc!

Minimalne wymagania gry
Blood Rayne
procesor 500 MHz, 128 MB
pamięci RAM, karta graficz-
na z minimum 32 MB pamię-
ci, system operacyjny WIN
9x/2000/ME/XP.

Pełną polską in-
strukcję do gry
znajdziesz na ply-
cie z grą, w pliku
Instrukcja.rtf.



Shade: Gniew Aniołów

Mroczny horror, wykorzystujący większość najnowszych technologii grafiki trójwymiarowej. Zagadkowy klimat gry został umiejętnie zbudowany przez bogatą fabułę, pełną nagłych zwrotów akcji i osadzoną w świecie wykreowanym z dużą dbałością o szczegóły.

Na całą grę składa się ponad 30 poziomów, na przestrzeni których będziesz toczył walkę z siłami zła reprezentowanymi przez 26 różnych rodzajów przeciwników. By ich pokonać, będziesz musiał korzystać z broni, magii, a także własnego sprytu i inteligencji, bowiem Shade: Gniew Aniołów to również szereg fascynujących logicznych łamigłówek. Nie będzie łatwo, ale jeśli komuś się uda, to tylko sobie!



Minimalne wymagania gry
Shade: Gniew Aniołów
procesor 500 MHz, 128 MB pamięci
RAM, karta graficzna z minimum
32 MB pamięci, system operacyjny
WIN 9x/2000/ME/XP.

Pełną polską in-
strukcję do gry
znajdziesz na ply-
cie z grą, w pliku
Instrukcja.pdf.



Patch do GTA San Andreas

Jak zainstalować niegrzeczny patch do San Andreas?

- rozpakuj plik hot_coffee_v2-1.zip
- wykonaj kopię pliku data/script/script.img
- zastąp oryginalny plik data/script/script.img tym, który znajdziesz w zipie z łatką.
- uruchom grę

- wciśnij [Alt]+[Tab] by wyjść z okna gry
- uruchom program sacensor.exe
- wciśnij [Alt]+[Tab] by wrócić do gry
- działanie łatki zobaczysz, kiedy uda ci się namówić dziewczynę, by poszła z tobą na kawę
- jeśli zapiszesz grę, łatka będzie już zainstalowana i nie będziesz musiał powtarzać wszystkich czynności ponownie.

Zawartość płyt CLICK! 08/2005

CD1

- **PEŁNA WERSJA**
Blood Rayne

• TRAILER

Enemy Territory: Quake Wars

CD2

- **PEŁNA WERSJA**
Shade: Gniew Aniołów

- **WERSJA DEMO**
DeadHunt

• TAPETY

Singles 2
SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo
Battlefield 2
Still Life
Area 51

• FREEWARE

Dope Wars

• DODATKI

HotCoffe mod v2.1
Leszek Solarzski – Browar Song

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11,00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!”

Film „Rekin i ława: Przygoda w 3D” powstał na podstawie scenariusza Roberta Rodriguez, który czerpał pomysły z historyjek stworzonych w wyobraźni jego siedmioletniego syna Racera Maxa. Podobnie jak w serii „Mali agenci”, Rodriguez serwuje nam szaloną zabawę nie tylko dla najmłodszych, na dodatek zrealizowaną w technologii 3D. Warto wybrać się do kina – najlepiej z jednym z gadżetów, które można wygrać w naszym konkursie!

KONKURS SMS

NAGRODY: 10 KOSZULEK I 5 TOREB PLAŻOWYCH

Aby je wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

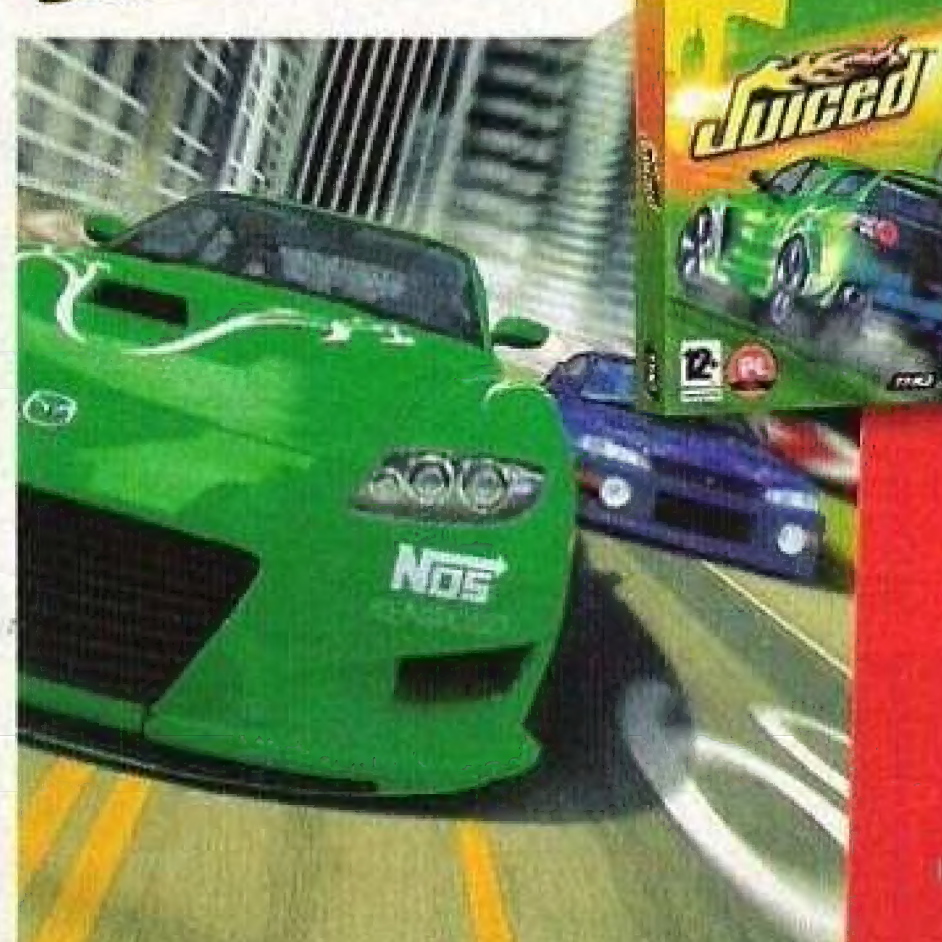
Kto jest reżyserem filmu „Rekin i ława: Przygoda w 3D”?

- A. Quentin Tarantino
- B. Francis Ford Coppola
- C. Robert Rodriguez

Odpowiedź wpisz według schematu:
CL.RL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

I wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 16 sierpnia 2005 r.

Juiced
Szybcy i Gniewni

KONKURS SMS

Do wygrania 10 gier
Juiced Szybcy
i Gniewni!

Aby je wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Na jakim filmie wzorowali się autorzy gry?

- 1) Szybcy i Wściekli
- 2) Top Gun
- 3) 60 sekund

Odpowiedź wpisz według schematu:
CL.IS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

I wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 16 sierpnia 2005 r.

Podawane są ceny netto.

Fundatorem nagród jest

CDPROJEKT



Grupa typowych londyńczyków..

Brr, to takie coś jeździ „tubą”?

HELLGATE

LONDON

Ekipa odpowiedzialna za legendarne Diablo już niedługo zaskoczy nas nową, niekonwencjonalną produkcją, w której znów przyjdzie nam zmierzyć się z piekielną hordą!

Hellgate: London opowie historię rozpędzonego przez króla Filipa VI zakonu templariuszy. Nieświadomy niczego władca przegonił tym samym jedynych strażników Wrót Piekieł. Podczas gdy ostatni członkowie zakonu ukrywają się w stolicy Anglii, demony, chowające się przed światłem dziennym przez setki lat, wypełzły teraz na powierzchnię, by zniszczyć gatunek ludzki. Wszystko pogrąży się w potwornej ciemności, ogień zżera budynki, a piekielne pomioty włóczą się po mieście, siejąc postrach i śmierć. Templariusze, widząc dzieło zniszczenia, postanawiają **na nowo połączyć siły i uchronić ludzkość przed totalną zagładą.**

Tak pokrótce przedstawia się zarys fabularny najnowszej produkcji Flagship Studios, firmy założonej przez byłych pracowników studia Blizzard. Historia ta nie jest może wybitna, ale tworzy ciekawe i oryginalne tło dla akcji – jednym z atutów Hellgate: London jest pomysłowe połączenie świata średnio-wiecznych demonów ze współczesnymi realiami i nowoczesnym uzbrojeniem. Taki nieco **steampunkowy klimat może spodobać się nie tylko fanom Diablo, ale też każdemu miłośnikowi strzelanek.**

Chociaż w Hellgate: London będziesz widzieć świat oczami bohatera (w FPP), to **gra ma posiadać rozbudowane elementy RPG.** A więc będziesz zdobywać punkty doświadczenia, doskonalić przeróżne umiejętności, uczyć się walki wręcz, a także – najprawdopodobniej – czarować. Misje mają być mocno zróżnicowane. W trybie dla jednego gracza przyjdzie nam ratować z opalów braci templariuszy, chronić wyznaczone miejsca, eskortować różne postacie, podpalać, zabijać i... wystarczy.

Gra będzie dość nietypowym połączeniem shootera i RPG-a, w którym zmierzysz się z dziesiątkami wrogo nastawionych zombie, duchów, demonów, trójgłowych stworów i wieloma innymi poczwarami. Twoim podstawowym zadaniem jako templariusza jest eksterminacja wszystkiego, co się rusza (Yo, yo, yo – Rednecz). Twój ekwipunek będzie więc obfitować w odpowiednie narzędzia śmierci. **Piekielne stwory będziesz mordował przy pomocy setki różnych broni!** Wśród nich znajdą się miotacze święconej wody, kusza strzelająca krzyżykami, strzelba Zeusa, a nawet granatnik wypływający kanistry z Greckim Ogniem. Oprócz tego pojawią się klasyczne karabiny, pistolety, granaty i wiele innych.

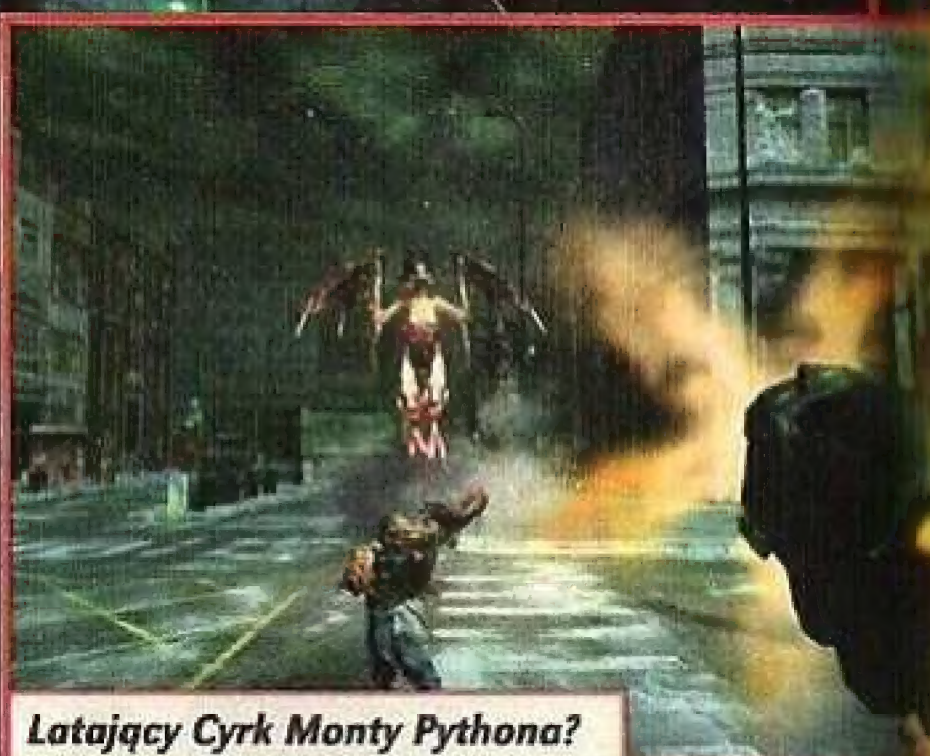
Hellgate: London to nietypowe połączenie shootera i gry RPG.

W przypadku gry takiej jak Hellgate: London bardzo ważne jest odpowiednie przygotowanie trybu multiplayer. **Możemy spodziewać się, że zachowane zostanie wszystko to, co było najlepsze w Diablo.** Zarówno tryb cooperative, w którym będzie można ukończyć podstawowy scenariusz gry, jak i pojedyncze questy z pewnością przykują graczy do monitorów na wiele godzin. Dojdą do tego jeszcze masakry dziesiątek demonów i obrona wskazanej lokacji przed grupą innych graczy.

Od strony graficznej Hellgate: London prezentuje się – na razie – dobrze, choć nie nadzwyczajnie. Nie ma tu wciąż wizualnych fajerwerków, co jednak może wyjść na plus graczom,

Londyn nocą.

Przepraszam, którą do pubu?



Latający Cyrk Monty Pythona?

którzy nie posiadają mocnego sprzętu. Oczywiście ta zwyczajność nie oznacza tandety i prostoty. Bill Roper (koordynator prac nad H:L) nie ukrywał, że **programiści postawili przede wszystkim na klimat.** Ciasne alejki skąpane w mroku będą budować nastrój grozy. Doskonale są zwłaszcza przerywniki animowane – czuć szkołę Blizzarda.

Zapytany o datę premiery gry, Bill Roper wypowiedział jeszcze jedno, bardzo istotne zdanie: *Not this year – when it's done.* Mimo wszystko warto będzie poczekać. Nawet rok czy dwa. To nieistotne. Następcą Diablo nadchodzi!

Hellgate: London

Producent: Flagship Studios Dystrybutor PL: brak

<http://www.hellgatelondon.com/>

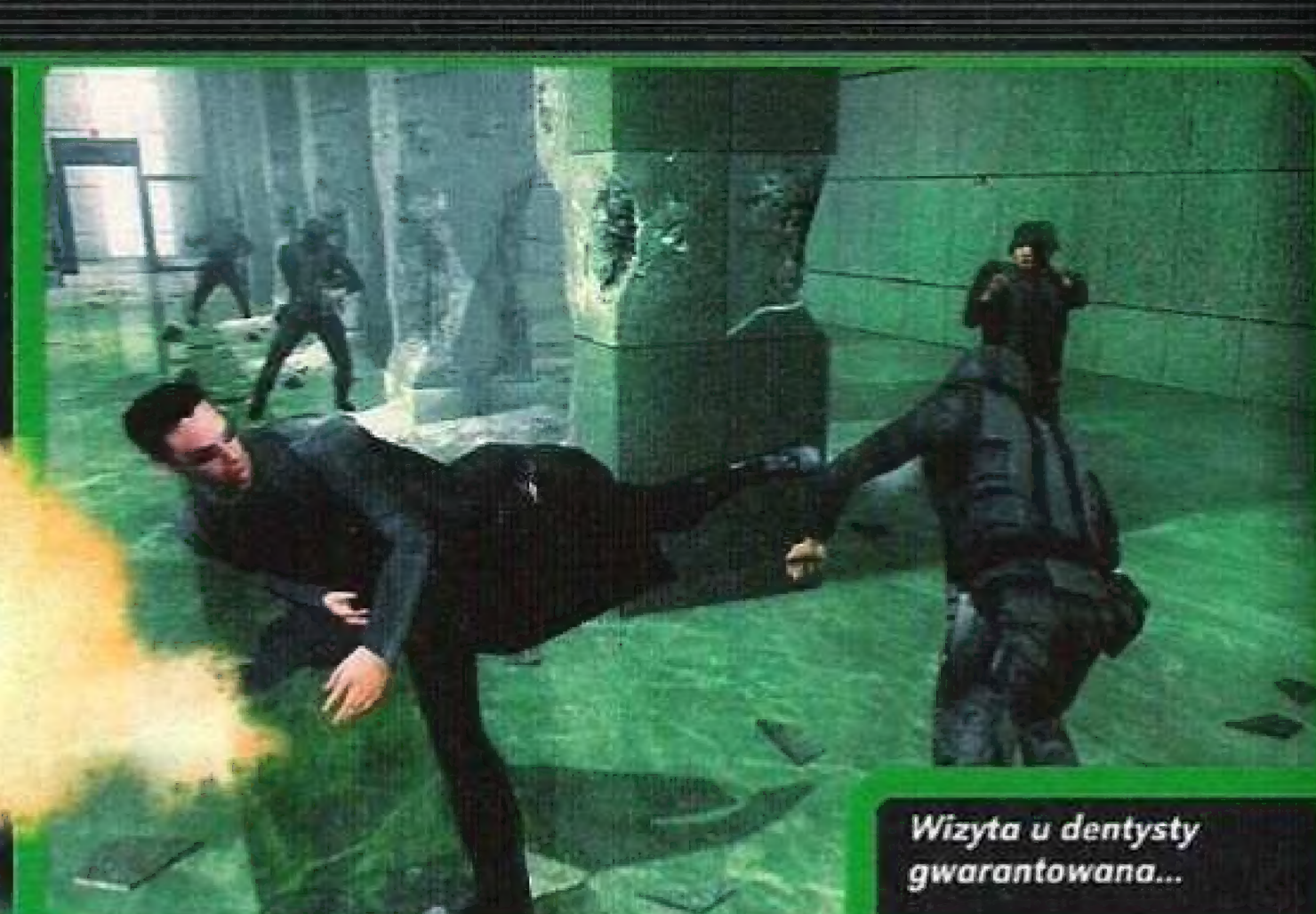
Premiera: 2006

Gatunek: RPG, FPS

prawie setka broni • rozbudowany multiplayer

połączenie RPG-a i FPS-a nie musi wypalić

Wielu próbowało, ale to właśnie ekipa Flagship Studios ma szansę wreszcie tego dokonać – stworzyć następcę Diablo...

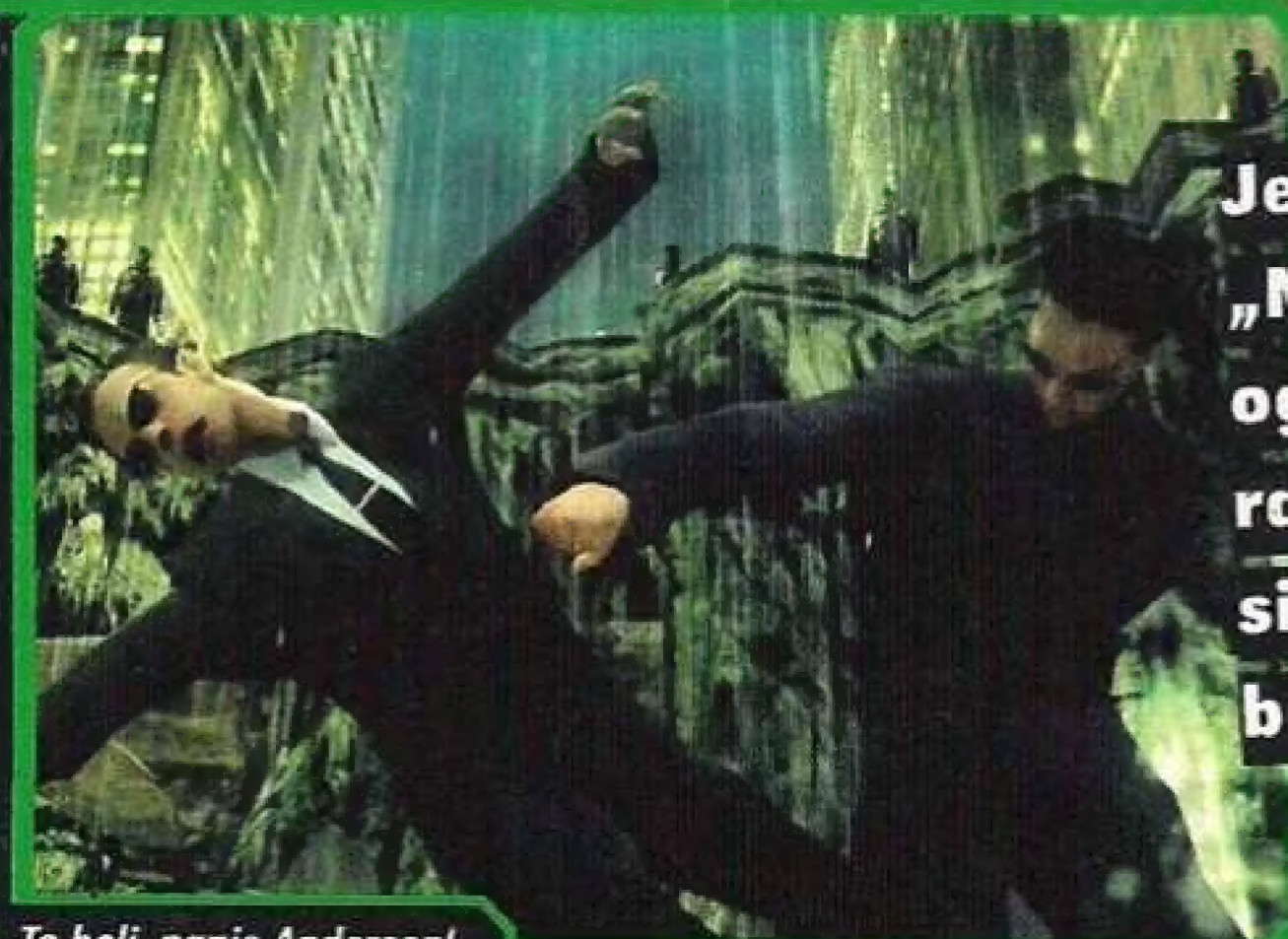


Wizyta u dentysty gwarantowana...

THE MATRIX PATH OF NEO

Teraz wreszcie będziesz miał okazję. Shiny Entertainment, po stworzeniu pierwszej gry na motywach filmowej trylogii: Enter the Matrix, zapowiedziało produkcję kolejnej, tym razem o wiele ściślej powiązanej z obrazem kinowym. W Matrix: Path of Neo wcielisz się w postać odtwarzaną przez Keanu Reevesa i będziesz brał udział w wydarzeniach znanych ze srebrnego ekranu. Swą wędrówkę rozpocznieś od snu, który Neo wyśnił tuż przed otrzymaniem wiadomości wciągającej go w niesamowitą przygodę.

Od tej chwili będziesz przeżywać to co Neo, od nagłego wybudzenia się z Matrixa poprzez trening bojowy (włącznie z kultową sceną pojedynku z Morpheusem) aż do nauki wpływania na świat wykreowany przez maszyny. **Tak jak w filmie, będziesz w stanie manipulować Matrixem, unikać pocisków (czy też powstrzymywać je w locie, nim osiągną cel), widzieć otoczenie w „kodzie matrixowym” i oczywiście latać.** Nie zabraknie towarzysza Trinity, sterowanej przez komputer i wspomagającej cię w walce. Przeciwników zaś eliminować będziesz nie tylko za pomocą broni palnej, ale również w bezpośrednich starciach dzięki wyuczonym sztukom walki.



To boli, panie Anderson!

Tytuł ten ma być swoistą „wersją reżyserką”, tym razem ukazaną z perspektywy kluczowej postaci trylogii, a nie – jak to miało miejsce w Enter the Matrix – z punktu widzenia osób pobocznych. **Również kończyć będzie się całkiem inaczej niż trzecia część filmu.** Zmiana ta, choć w pewnym stopniu zaskakująca, ma jednak błogosławieństwo braci Wachowskich. Ojcowie „Matrixa” nadzorują zresztą cały projekt, trzymając pieczę nad scenariuszem, z pewnością więc nie zabraknie wielu efektownych scen. Gra będzie ukazywać, dopowiadać wątki, które

Jeśli jesteś fanem „Matrixa”, zapewne nieraz oglądałeś film i wzdychając raz po raz, chciałeś znaleźć się w skórze głównego bohatera.



Kiedy uwierzysz, nie będziesz musiał przejmować się grawitacją.

Będziesz w stanie manipulować światem Matrixa, unikać pocisków, widzieć otoczenie w „kodzie matrixowym” i oczywiście latać.



Nie próbuj mnie kopnąć, tylko mnie kopnij!

nie do końca zostały wyjaśnione w obrazie kinowym. Ma spinać fabułę wszystkiego, co do tej pory było powiązane z tym universum, łącznie z „Animatrixem”. Jak zwykle, bracia Wachowsky twierdzą, że do poznania całości historii należy obejrzeć i zagrać we wszystko, co tylko nosi znaczek zielonej matrycy. Cwane posunięcie, nie powiem...

Matrix: Path of Neo wykorzystywać będzie zmodyfikowany silnik zastosowany w Enter the Matrix, usprawniony, dający o wiele większe możliwości. Oczywiście typowe są zapewnienia o **szczegółowej grafice, dynamicznym oświetleniu, wszelkiego rodzaju fajerwerkach graficznych pieszczących oczy, jak również o otoczeniu, które można będzie do woli niszczyć i deformować.** Rzecz jasna do prac nad projektem zatrudnieni zostali znani z filmu aktorzy: Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Ann Moss (Trinity), a także Hugo Weaving (agent Smith).

O tym, czy szumne zapowiedzi znajdują swe potwierdzenie w rzeczywistości i czy odnajdziesz się w świecie „Matrixa”, dowiesz się najwcześniej na Gwiazdkę tego roku. Do tego czasu możesz zbierać siły, które pozwolą ci na podążenie za białym królikiem...

wiesz się najwcześniej na Gwiazdkę tego roku. Do tego czasu możesz zbierać siły, które pozwolą ci na podążenie za białym królikiem...

Matrix: Path of Neo

Producent: Shiny Entertainment Dystrybutor PL: LEM

<http://www.shiny.com/>

Premiera: grudzień 2005

Gatunek: akcja



historia ukazana z perspektywy Neo • postacie znane z filmu • powiązania z główną fabułą



pierwszy komputerowy Matrix nie wypalił

Odcinanie kuponów od popularności Matrixa czy warty zagrania i wciągający tytuł, pozwalający przeżyć przygodę Neo? Oto jest pytanie...

SNOW

Nie każdy Johnny chcący zrobić karierę w Hollywood jest chrześniakiem Vito Corleone. Bohater gry Snow nie ma tego szczęścia, a jego przygoda z filmem kończy się, jeszcze zanim zdążyła się zacząć.

Cłopak nie jest jednak w ciemie bity, nie spuszcza głowy i nie wraca do swojej wioski pasać krowy. Zamiast tego rozgląda się uważnie po rynku pracy, po czym stwierdza, że poza intratnym inaczej czyszczeniem butów za wiele wakatów nie ma. Nie bacząc więc na nic, Johnny postanawia zostać narkotykowym „kingpinem”. Zgodnie z amerykańską zasadą „od pucybuta do milionera”, zaczyna od sprzedaży marihuany, a skończy na kokainie. To znaczy – o ile dożyje końca. Ale to już zależy będzie od ciebie.

Twoim zadaniem będzie zorganizowanie sieci dystrybucji narkotyków, pozyskanie dostawców i zapewnienie ochrony. Oczywiście początkowo nie masz co liczyć na wielkie interesy, jednak **wraz z postępami w grze pojawią się piękne kobiety, naprawdę sprawni zabójcy i bardzo duże pieniądze**. Sama rozgrywka nie będzie wymagała szczególnej wiedzy o ekonomii ani ślęczenia godzinami nad tysiącem wykresów i tabel. Przecież masz handlować prochami, nie ana-



lizować ruchy na Wall Street. Do twoich zadań będzie więc należało kupowanie, szmuglowanie i rozprowadzanie towaru.

Na tym zabawa się naturalnie nie kończy. Bardzo wskazane jest mieć w posiadaniu sieć nocnych klubów, w których można pracować brudne pieniądze. W branży narkotykowej jest taka sama konkurencja jak w każdej innej, ale metody załatwiania interesów odrobinę się różnią. **Dobrze mieć więc kilku dobrych cyngli, których zadaniem jest zwalczanie przeludnienia w szeregach oponentów.** Krew i nar-

kotki jednak potrafią tak splamić reputację, że nawet wizir nie pomoże. W takich sytuacjach dobrze mieć na swoje usługi firmę prawniczą... Oczywiście i to będzie możliwe.

Screensy, które widzicie obok, nieco przekłamują obraz Snow. Z tego co widzieliśmy na targach E3, **esencja i właściwa treść gry to przeskakiwanie po menuśach**. Jak zresztą przyznał szef projektu, pomyśl na „Śnieg” (tak w slangu określane są kokaina i heroina) wziął się z gry DopeWars – małej darmowej gierki, która wciąż cieszy się dużą popularnością (więcej o niej poniżej). Różnica między komercyjną produkcją a pierwowzorem jest widoczna na pierwszy rzut oka. Oprócz ładnych, choć standardowych menuśów, w grze zobaczysz

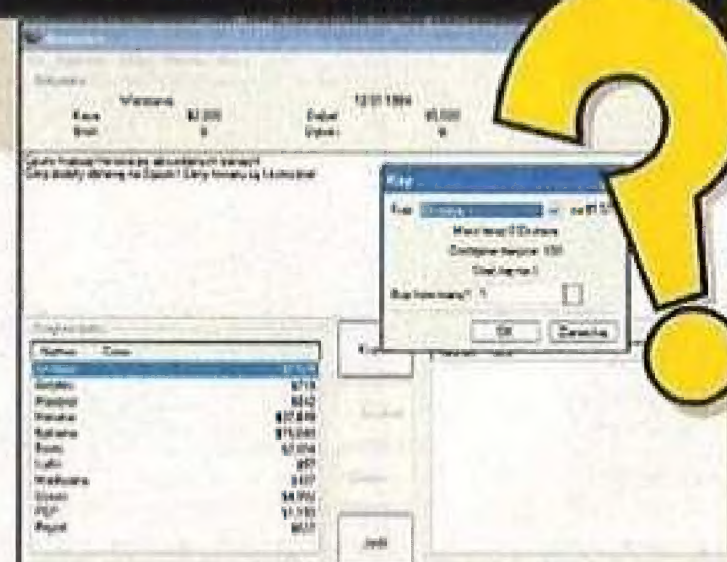
masę scenek rodzajowych, jak choćby załatwianie porachunków. Wszystko wygląda, dzięki technice cel-shadingu, jak niegorszy komiks.

Snow będzie grą bardzo nietypową. Choć zapowiadana jest jako strategia ekonomiczna, w praktyce **nacisk w niej położono przede wszystkim na jak największą przyjemność czerpaną z gry**. Fabuła będzie nielineowa, a gracz co chwila nagradzany będzie za postępy dodatkowymi postaciami i sprzętem. Bardzo ciekawe jest też to, że **Snow pojawi się na PC jako konwersja z Xboxa**. To chyba pierwszy przypadek strategii, która tworzona jest specjalnie na konsolę, a później dopiero przerabiana na PC. Co z tego wyniknie, okaże się na początku przyszłego roku.

Rozgrywka nie będzie wymagała ślęczenia nad tysiącem wykresów. Masz przecież handlować prochami, nie analizować ruchy na Wall Street!

DopeWars

Choć DopeWars wyglądem przypomina windowsowy notatnik, a nawet Saper jest bardziej efektywny graficznie, gra ta zdobyła serca setek tysięcy graczy, którzy ściągnęli ten zajmujący niewiele ponad 1 MB plik. Grać możesz samotnie lub po sieci – polecamy! DopeWars znajdziesz na płycie dołączonej do aktualnego numeru Clicka.



Aaa! Zamiast wora pełnego cukierków Mikołaj dał jakieś zielsko!

Snow

Producent:
Frog City Software

Dystrybutor PL:
Cenega

<http://www.2kgames.com/>

Premiera: początek 2006

Genunek: strategia

ładna grafika • prawdopodobnie łatwa obsługa

czy to nie będzie to samo co DopeWars, tyle że z lepszą grafiką?

Autorzy Tropico i serii Imperialism wzięli się za strategię, tworzoną głównie na Xboxa. Na pewno będzie ciekawie.

SNIPER

BERLIN 1945

ELITE

W większości FPS-ów broń snajperska była tylko dodatkiem do arsenału. Rebellion szykuje jednak grę, w której snajper będzie głównym bohaterem.

Bohaterem Sniper Elite jest amerykański strzelec wyborowy, wykonujący misje w chylącym się ku upadkowi Berlinie. Stolica III Rzeszy odtworzona została z niezwykłą dbałością o szczegóły, w grze zobaczymy nawet charakterystyczne budynki, które zniszczono podczas działań wojennych i już nigdy nie odbudowano.

W takich lokacjach toczyć się będzie gra, która przede wszystkim jest skradanką, z akcją przedstawioną z perspektywy trzeciej osoby. Twoim zadaniem będzie znalezienie dobrego miejsca do oddania strzału, a następnie sprzątnięcie wskazanego przed misją celu. Zademonstrowane dotąd fragmenty gry przedstawiają w działaniu bardzo rozwinięte algorytmy sztucznej inteligencji – w jednej z prezentacji losy misji toczą się na trzy róż-



Takiemu tankowi nie da rady nawet snajper.

Kiedy strzał jest wyjątkowo udany, kamera przechodzi w tryb bullet-cam.

Jeśli nie widziałeś takich filmów, jak „Wróg u bram” czy „Szeregowiec Ryan”, możesz myśleć, że snajper to żołnierz, który ma na froncie prostą robotę. Trzyma się z dala od bezpośredniej wymiany ognia, strzela mało, za to niemal zawsze celnie. Nic bardziej mylnego! Bycie snajperem wymaga nie tylko celnego oka, ale również stalowych nerwów, nadludzkiej szybkości i refleksu. Wkrótce będziesz mógł przekonać się o tym sam. Także w trybie multiplayer.



Trafiony, zatopiony!

ne sposoby, zmieniając się za każdym razem w wyniku innych decyzji podejmowanych przez AI!!!

Rozbudowany jest również system kalkulujący celność strzału. Na najniższym poziomie trudności kula zawsze trafia w miejsce wskazywane przez celownik, na wyższych trzeba będzie wziąć pod uwagę również grawitację, wiatr, postawę strzelca i poziom jego zdenerwowania.

Sniper Elite

Producent: Rebellion Dystrybutor PL: brak

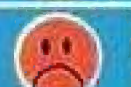
<http://www.rebellion.co.uk/>

Premiera: IV kwartał 2005

Gatunek: skradanka, TPF



ciekawa tematyka • rozbudowana symulacja strzału • rozwinięte AI



czy strzelanie ze snajperki nie będzie na dłuższą metę zbyt nudne?

Nietypowa, oryginalna gra dla fanów inteligentnej akcji. Mamy nadzieję, że jej wysoki poziom zaskoczy nas tak jak... nieoczekiwana kulka snajpera.

Autor: Foch77

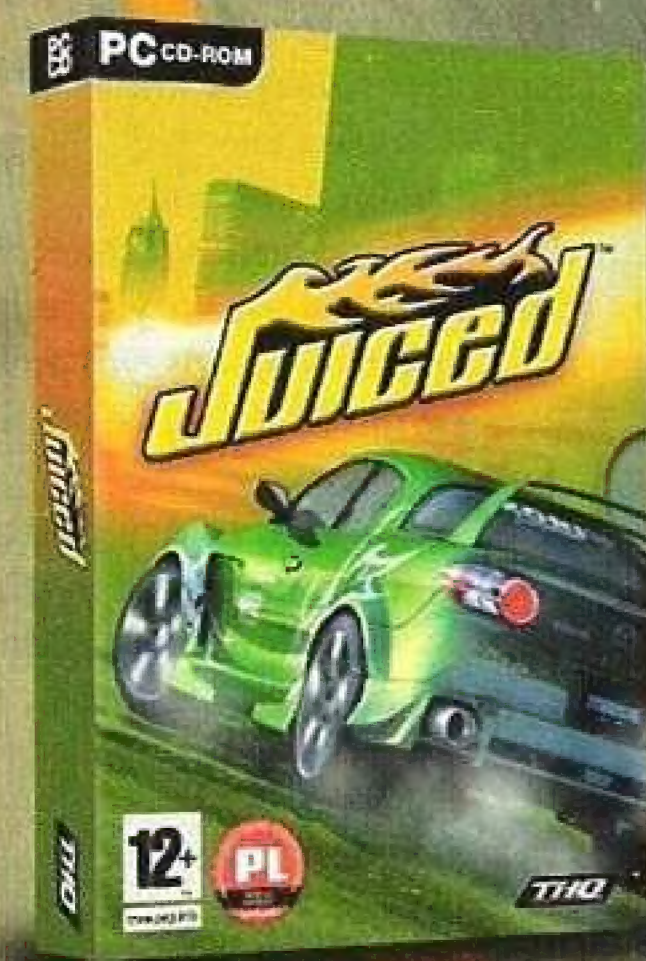
Odpicuj swoją furę!

Juiced

Szybcy i Gniewni



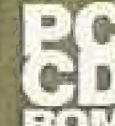
Już w sklepach



www.juiced-racing.com



PlayStation 2



POWERED BY gameSpy

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

© 2005 THQ Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są znakami handlowymi lub poszczególnymi materiałami należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz „Powered by GameSpy” są znakami handlowymi GameSpy Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Juiced Games Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Juiced i poszczególne logotypy oraz THQ i poszczególne logotypy są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli. „PlayStation” są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

Z takimi gunami to Sam jest tym, kogo należy się bać...

Dziwne użębienie jak na gada, panie dinozaurze.

Pojazd może i niezły, ale jak w nim zrobić „zimny łokieć”?

SERIOUS SAM II

Wiele można by powiedzieć o pierwszym Serious Samie, ale na pewno nie to, że był on wyrafinowaną rozrywką intelektualną. Włączając go, automatycznie mogłeś dać mózgowi bilet do kina, gdyż podczas gry do niczego się nie przydawał. Najtrudniejszym zadaniem było co najwyżej pociągnięcie za jakąś dźwignię, a i przed takimi wyzwaniem nie stawaleś zbyt często. Dużo trudniejsze były same walki, przy których dokonania Rambo to głaskanie kota. Wrogów w Serious Samie były tysiące, z czego niejednokrotnie walczyłeś z setką naraz.

I choć gra była prosta jak trajektoria lotu pocisku, przyjęta została bardzo ciepło. Podczas produkcji sequela twórcy gry, chorwacka grupa Croteam, zdecydowali się na standardowy zabieg. Postanowili wykorzystać wszystkie sprawdzone w pierwszej części (i samodzielnym dodatku: Second Encounter) elementy z jedną zmianą: każdy polepszyć i powiększyć. Wygląda na to, że im się udało.

Choć do premiery gry zostało jeszcze kilka miesięcy, już teraz wygląda ona na praktycznie ukończoną. Zanim jednak przyjrzyć się bliżej zmianom, zasypię cię

liczbami. Gotów? No to lecimy: w Serious Sam 2, spacerując lub jeżdżąc jednym z 10 pojazdów przez 7 światów podzielonych na 42 poziomy, napotkasz 45 rodzajów wrogów, których zabijać będziesz mógł za pomocą 15 broni (każda ma alternatywny tryb strzelania!). Nawet sceptycy muszą przyznać, że zapowiada się imponująca rzeź. Broń kopie jak należy, zniszczyć możesz na planszy prawie każdy element, a wrogowie chyżo pchają się pod celownik. Czego chcieć więcej?

Odpowiadam – multiplayera. Niestety, rozgrywka będzie przeznaczona głównie dla

jednego gracza, tryb sieciowy przez autorów traktowany jest na razie nieco per noga. Tj. wiadomo, że będzie, ale same rodzaje zabawy wieloosobowej pozostają na razie tajemnicą. Prawdopodobnie skończy się tak,

że grać będziesz mógł w deathmatchach i capture the flag, a to raczej nie wróży grze wielkiego

Nowy engine, lokacje, giwery i przeciwnicy – przy starych założeniach. Orgia destrukcji z Chorwacji niebawem wróci na PC!

sukcesu. Sieciówki poszły już daleko do przodu... Sytuację ratuje tu na szczęście tryb kooperacji, dla którego gra jest wręcz stworzona. Pozwoli on też na dużo lepsze wykorzystanie niektórych pojazdów. Wiadomo – jeden jedzie, drugi strzela.

Croteam wiele uwagi poświęcił tworzeniu poziomów. Te są gigantyczne (podzielone na checkpointy – pewnie po to, żeby grający na Xboksie mieli możliwość zasejwowania, he, he) i bardzo zróżnicowane. Mamy tu nieźle wyglądającą dżunglę, futurystyczne miasta i sporo innych lokacji, które sprawiają, że rzeź nie znudzi ci się za szybko. Autorzy zdają sobie sprawę, że znużenie ich grą jest jednak możliwe. Stąd też w SS2 znajdziesz kilka niuansów. W tym na przykład fragmenty jakby żywcem wzięte z platformówki i misje na czas.

Nowy engine to nowe możliwości, co w grze rzeczywiście widać. Po ogromnych przestrzeniach poruszają się tysiące wrogów, a gra wcale nie zwalnia – jak to możliwe? Programiści zdradzili mi swój „sekrety”. Po prostu modele wrogów, choć wyglądają dość skomplikowanie, są bardzo proste. Dzięki bump-mappingowi udało się jednak sprawić, że nie odstają one zaledwie od przeciwników z normalnych FPS-ów, gdzie na ekranie najczęściej podczas największych jatek są tylko trzy postacie naraz. Dzięki sztuczkom programistycznym nowy Serious Sam z powodzeniem uruchomi się na dość słabym komputerze, wyposażonym jednak w kartę graficzną z obsługą shaderów (czyli niestety MX-y odpadają).

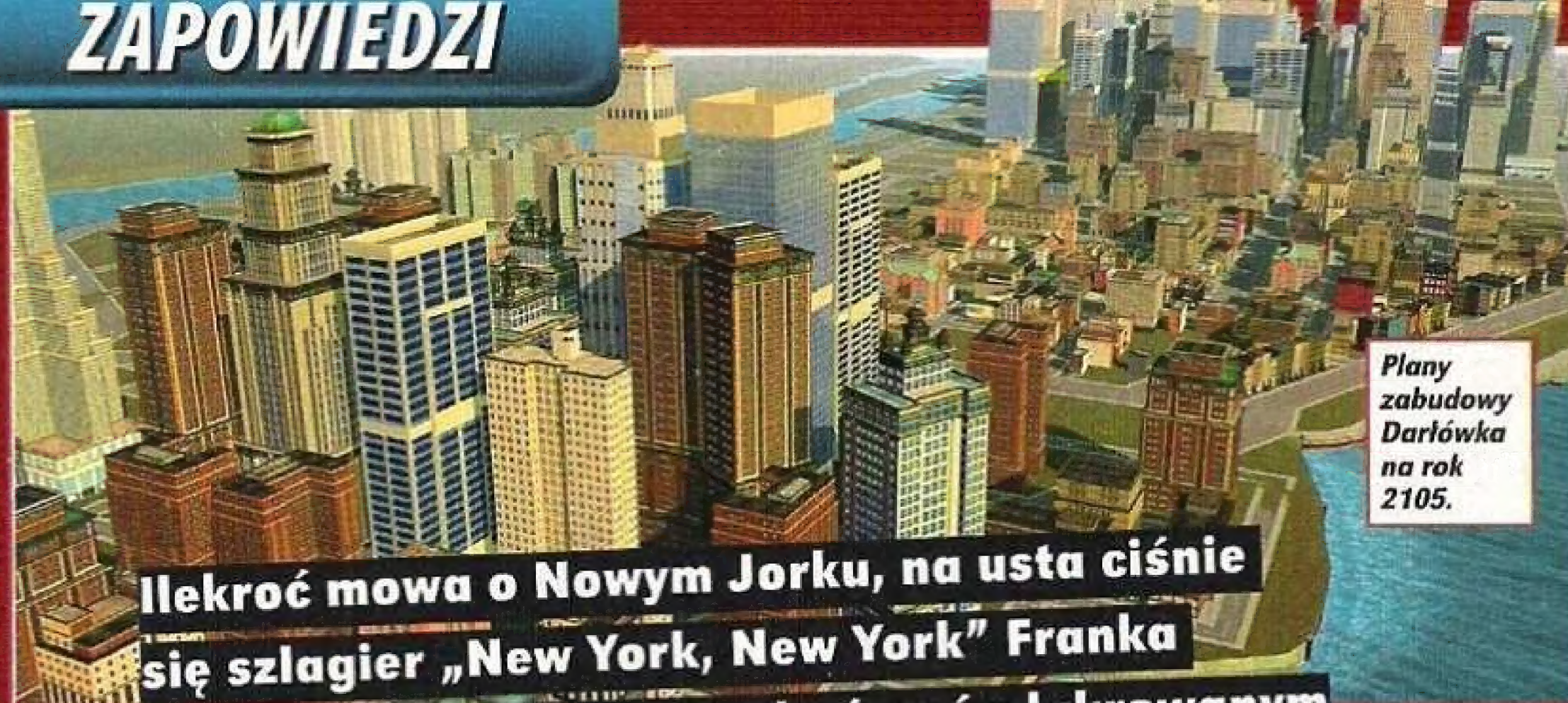
Już teraz można stwierdzić z całą pewnością, że SS2 nie spowoduje trzęsienia ziemi i raczej nie zyska tytułu gry dekady. Ale i nie o to chodzi – najważniejsze, żeby bawił. A wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będzie.

Twórcy postanowili wykorzystać wszystkie sprawdzone elementy z jedną zmianą: każdy powiększyli i polepszyli.

Kto tęsknił za wychudzonymi stalowymi psami, znów zobaczy ich tysiące.

Serious Sam 2

Producent: Croteam	Dystrybutor PL: Cenega
http://www.serioussam2.com/	
Premiera: zima 2005	
Gatunek: FPS	
😊	dużo więcej tego, co wcześniej
😞	czy gracze są w stanie znów zakochać się w Samie? (ładny rym, prawda?)
Wiadra beznamiętnej grywalności rodem z Chorwacji – zapowiada się niezwykle krwista zima!	



Plany zabudowy
Dartłowska
na rok
2105.

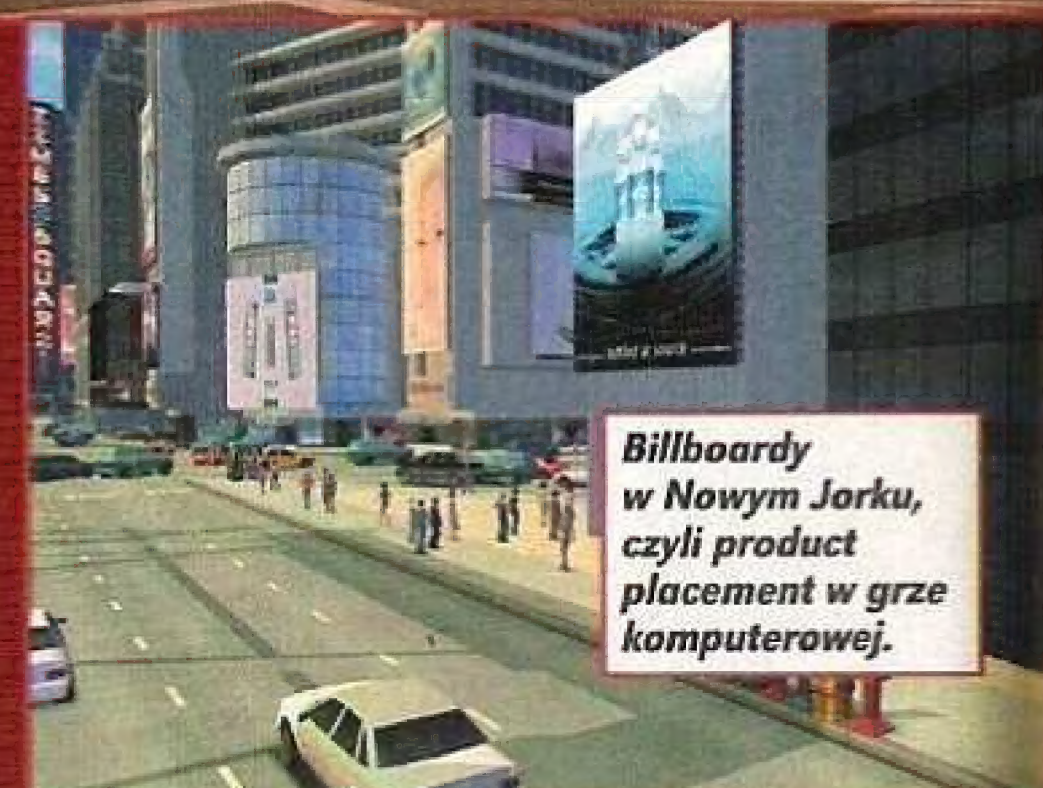
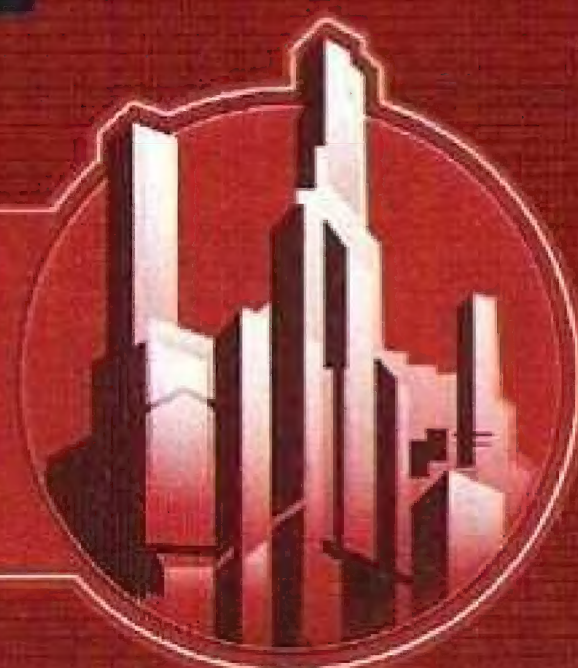
Ilekoć mowa o Nowym Jorku, na usta ciśnie się szlagier „New York, New York” Franka Sinatry. Najwyższy czas skończyć z lukrowanym wizerunkiem Wielkiego Jabłka!



Yellow Cabów tutaj jak mrówek.

TYCOON CITY

New York



Billboardy
w Nowym Jorku,
czyli product
placement w grze
komputerowej.

Obecnie Nowy Jork kojarzy się raczej z Ground Zero (Strefą Zero), czyli przeraźliwie pustym, mrocznym miejscem powstałym po usunięciu zgłiszczy bliźniaczych wież WTC. Czym stoi współczesne Wielkie Jabłko? Tradycyjnie – Statuą Wolności i Times Square? Widowskowo – halą Madison Square Garden? Koszykarsko – cienkimi jak sznurki od kaleson Knicksami? Nie pytaj. Jakby powiedział typowy Amerykanin: „It’s up to you” (to zależy od ciebie).

gwiazdy (Arki Noego, Krzysztofa Krawczyka? – red. nacz.). **Będziesz zatem mógł zaangażować się zarówno w robienie interesów w skali mikro, jak i w bardziej ambitne zadania,** polegające de facto na tworzeniu miasta (np. wybór lokalizacji dla Empire State Building).

W poprzednim akapicie napomknąłem o prywatnych biznesach do rozruszania w elektronicznym Wielkim Jabłku (cie-

kawe, co na to Steve Jobs i firma Apple?). Kto wie, czy opcja ta nie zadecyduje o byciu albo nie byciu Tycoon City. **Jeśli ludzie z Deep Red Games przygotowują bowiem tyle scenariuszy kariery, iloma chwalą się na witrynie gry (ponad 100), nie będzie szans, by ktoś miał nie znaleźć czegoś dla siebie.** Oprócz wspom-

Ale to nie wszystko! Następnym, być może najistotniejszym, zadaniem w TC: NY będzie... autopromocja. **Ludzie mają trąbić o twoich finansowych sukcesach** i czytać o twoich firmach na pierwszych stronach „The New York Times”. Im więcej pracy włożysz w swoje imperium oraz odpowiedni jego „imidż”, tym większa szansa, że kluczowe dla metropolii decyzje będą zapadać tylko po

gólne dzielnice, tętniące charakterystycznym dla siebie życiem, albo przynajmniej budynki-ikony. Zobaczysz m.in. wspomniany Empire State Building i budynek Chryslera ze słynną wieżą, prezentowaną w co drugim amerykańskim filmie. Z kolei mniej szczęśliwi, czyli nieposiadający magicznego biletu wstępu (wizy) do Krainy za Wielką Wodą, będą chociaż mieć gwarancję, że to, co

zobaczą na ekranie monitora, nie odbiegnie znacząco od rzeczywistości.

Ci, którzy mieli przyjemność wybrać się do Nowego Jorku, rozpoznają w grze poszczególne dzielnice.

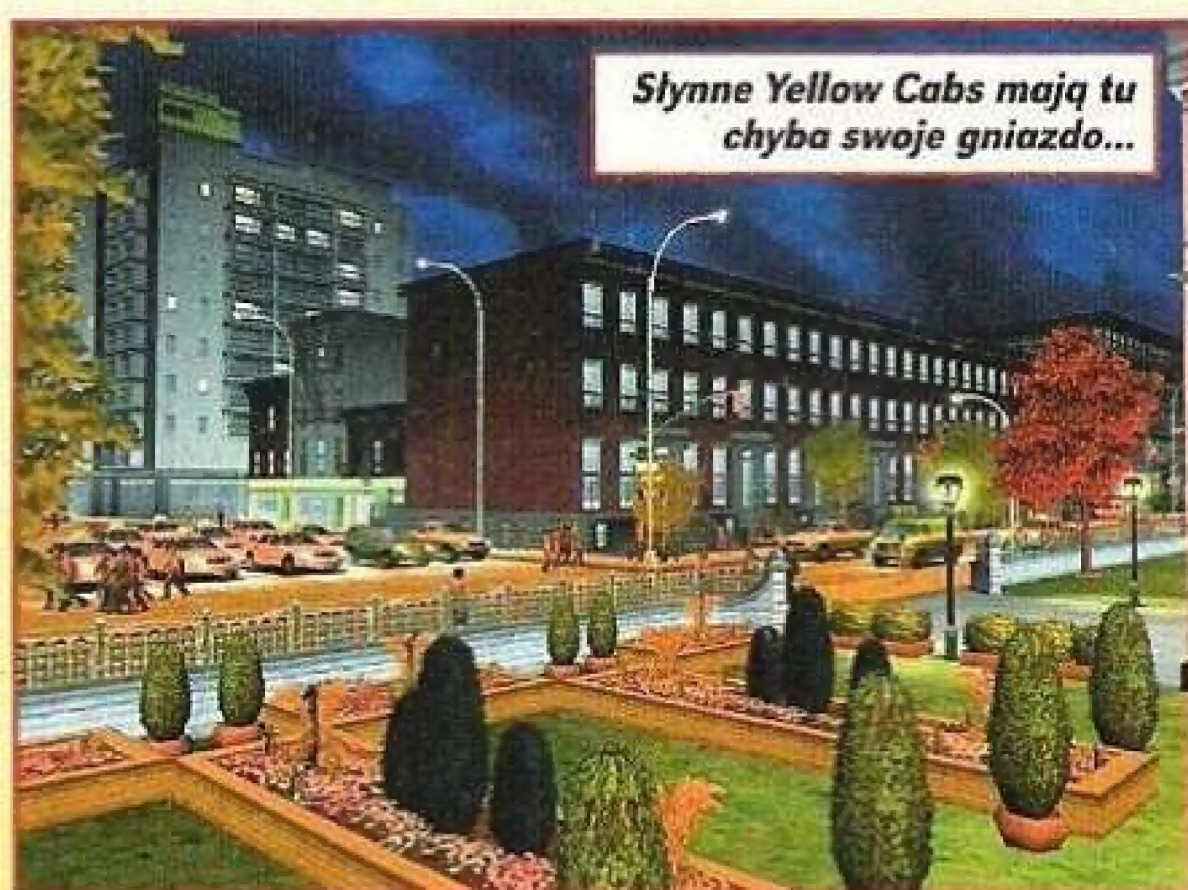
konsultacji z twoją skromną osobą. Nie żeby biznes mieszał się w sferę polityki... Kontrolę nastrojów społecznych zapewni ci wskaźnik humoru każdego mieszkańca Nowego Jorku. Na podstawie informacji ze wskaźnika zmienisz – w razie problemów z kreacją wizerunku – formy działania, a raczej oddziaływania na nieświadomego obywatela.

Ci, którzy mieli przyjemność wybrać się do Nowego Jorku, rozpoznają zapewne w grze poszcze-

Tycoon City: New York objawi się nam dopiero pod koniec roku. Ptaszki ćwierkają co prawda o listopadzie, lecz w przypadku polskiej premiery przyjdzie poczekać parę tygodni dłużej. Tym bardziej że, jak to zwykle bywa z tytułami o odległej dacie wydania, żaden rodzimy dystrybutor nie zaklepał na razie Nowego Jorku dla siebie. A szkoda, ponieważ **zapowiada się naprawdę nietypowa strategia ekonomiczna** z wbudowanym symulatorem Kulczyka.



A tu zrobimy redakcję Clicka.



Słynne Yellow Cabs mają tu chyba swoje gniazdo...

W rzeczy samej, to od ciebie zależy, jaki rodzaj działalności rozwiniesz w Tycoon City: New York autorstwa Głęboko Czerwonych Gier (Deep Red Games) i z czego zasłynie dzięki twoim zabiegom Nowy Jork. Z jednej strony TC: NY to klasyczny „tycoon” właśnie, w którym zdecydujesz o kształcie miasta, postawisz budyneczki, słowem – zarządzisz jak w SimCity. Natomiast z drugiej gra zaproponuje garść prywatnych przedsięwzięć do rozkręcenia, np. prowadzenie nocnego klubu lub organizację w Central Parku koncertu międzynarodowej

mnianych koncertów i klubu uruchomisz własny koncert medialny, bo przecież nie jest ci wszystko jedno. Otworzysz knajpę (po prostu gotuj!) albo nowy teatr na Broadwayu. Zorganizujesz burżujski pokaz mody w desenie paryskiego haute couture, paradę gejów, lesbijek i kaczorów czy wreszcie wskoczysz w garnitur przebogatego pracownika finansjery ze skromnej uliczki pt. Wall Street. Starczy?

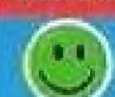
Tycoon City: New York

Producent: Deep Red Games Dystrybutor PL: brak

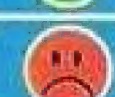
<http://www.atari.com/>

Premiera: listopad 2005

Gatunek: strategia ekonomiczna



sporo ciekawych trybów • przyjemna grafika w stylu The Sims



brak multiplayera • tycoon nie zawsze są ekscytujące...

Jedna z ciekawszych gier ekonomicznych obecnie w produkcji. Fani gatunku powinni czekać z zapartym tchem!

Dawaj dolary, gringo!

Na granicy – jak zwykle
– dużo formalności
i przeszkód.

Po co mi jeden
Mariachi...?

TOTAL OVERDOSE™

Karabiny ukryte w futerałach od gitary?
Latynoska muzyka wstępem do krwawej
janki? Czy myśmy już tego nie widzieli?

Fanów kina akcji, a w szczególności filmów Roberta Rodriguez, czeka duża gratka. Tuż po wakacjach do sprzedaży trafi gra Total Overdose, która wątki zainspirowane takimi obrazami jak „El Mariachi” i „Desperado” łączy ze stylem rozgrywki zapożyczonym z Maxa Payne’a i Grand Theft Auto. Szukuje się najbardziej rock’n’rollowa gra tego roku!

Twórcy gry nie zdradzają zbyt wielu szczegółów dotyczących fabuły – także dlatego, że rozwikłanie jej zawłości bę-

Ramiro korzysta ze zdolności specjalnych – jedna przywołuje... meksykańskiego wrestlera.

dzie jednym z celów gry. Jej bohaterem jest Ramiro Cruz, pseudonim „El Gringo Loco”, syn agenta z policyjnego wydziału do walki z narkotykami, wrobionego w korupcję, a wkrótce potem podstępnie zamordowanego. Ramiro postanawia odnaleźć zabójców ojca, wyrusza więc do meksykańskiej Tijuany, gdzie rezyduje Papa Muerte, narkotykowy baron zamieszany w całą sprawę.

Akcja przypomina to, co znamy z Maxa Payne’a. Poczynania bohatera obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby, możesz aktywować bullet-time, a równocześnie, jak w grach typu FPS, na ekranie widać celownik. Total Overdose oferuje jednak większą swobodę, a zadania, które stawia przed tobą gra (łącznie 50 misji), da się wykonać na różne sposoby. Ramiro może korzystać z pojazdów, bogatego arsenału, a także niezwykłych ciosów i zdolności specjalnych, zazwyczaj zwariowanych i nierealistycznych (jedna z nich przywołuje na pole walki... meksykańskiego wrestlera).

Na odjazdowy charakter rozgrywki wpływa również to, że akcje Cruza można wiązać w kombosy, np. headshot plus bieg po

ścianie plus eksplozja. Podobnie można też łączyć fragi – i tak np. za sześciu przeciwników zabitych po kolei, w krótkich odstępach czasu, dostajesz możliwość wykorzystania jednego z opisanych ciosów specjalnych. Ta odjechana jankta zacznie się już we wrześniu!

Total Overdose

Producent:

SCI

Dystrybutor PL:

CD Projekt

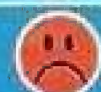
<http://www.totaloverdose.com/>

Premiera: wrzesień 2005

Getunek: akcja



odjechana rozgrywka • klimat przeniesiony z filmu „Desperado” • możliwość korzystania z pojazdów



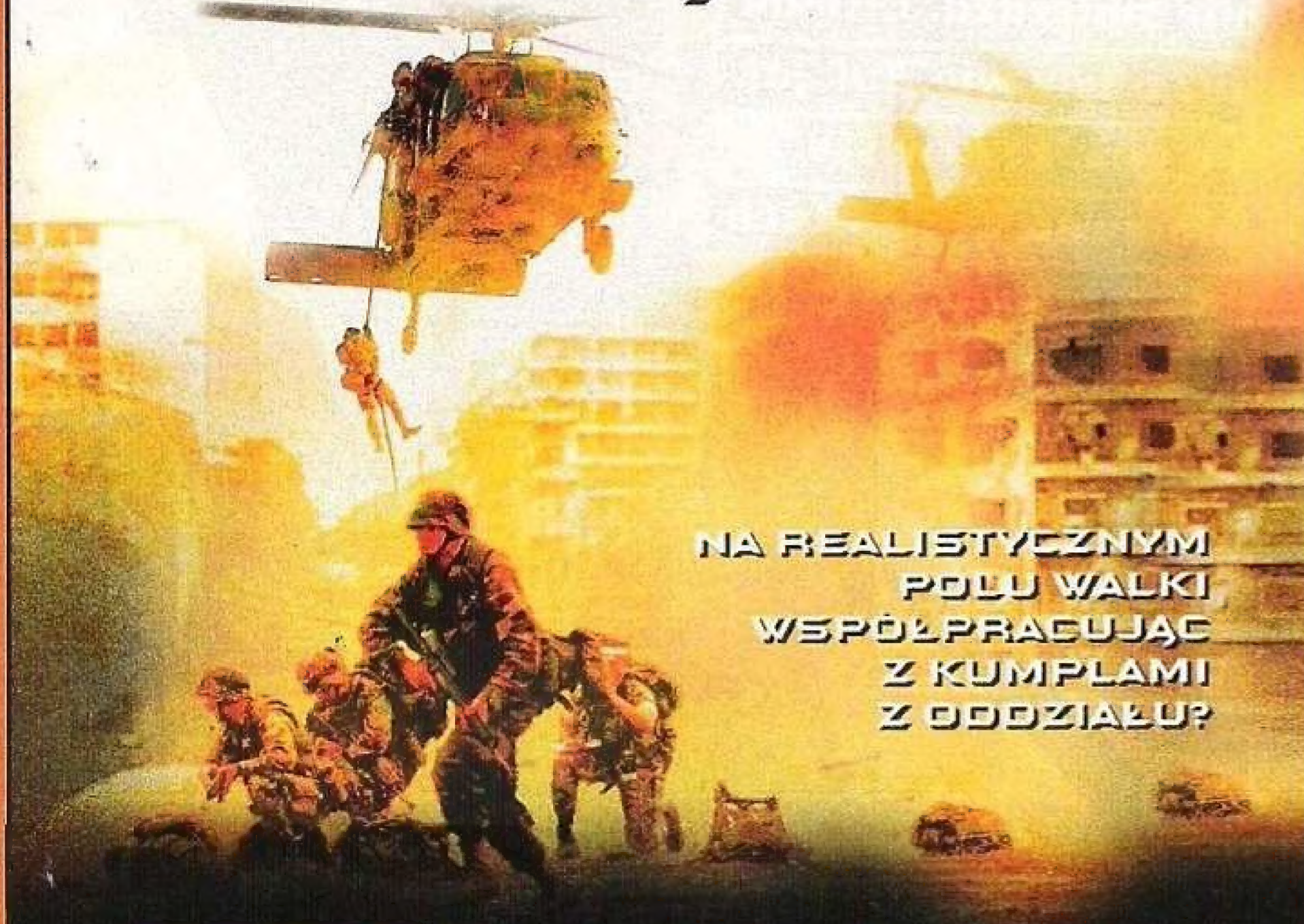
nie spodoba się tym, którzy lubią realistyczne strzelaniny

Jeśli lubisz klimat pierwszych filmów Tarantino i Rodriguez, Total Overdose cię nie zawiedzie we wrześniu poczujesz się jak prawdziwy Desperado!

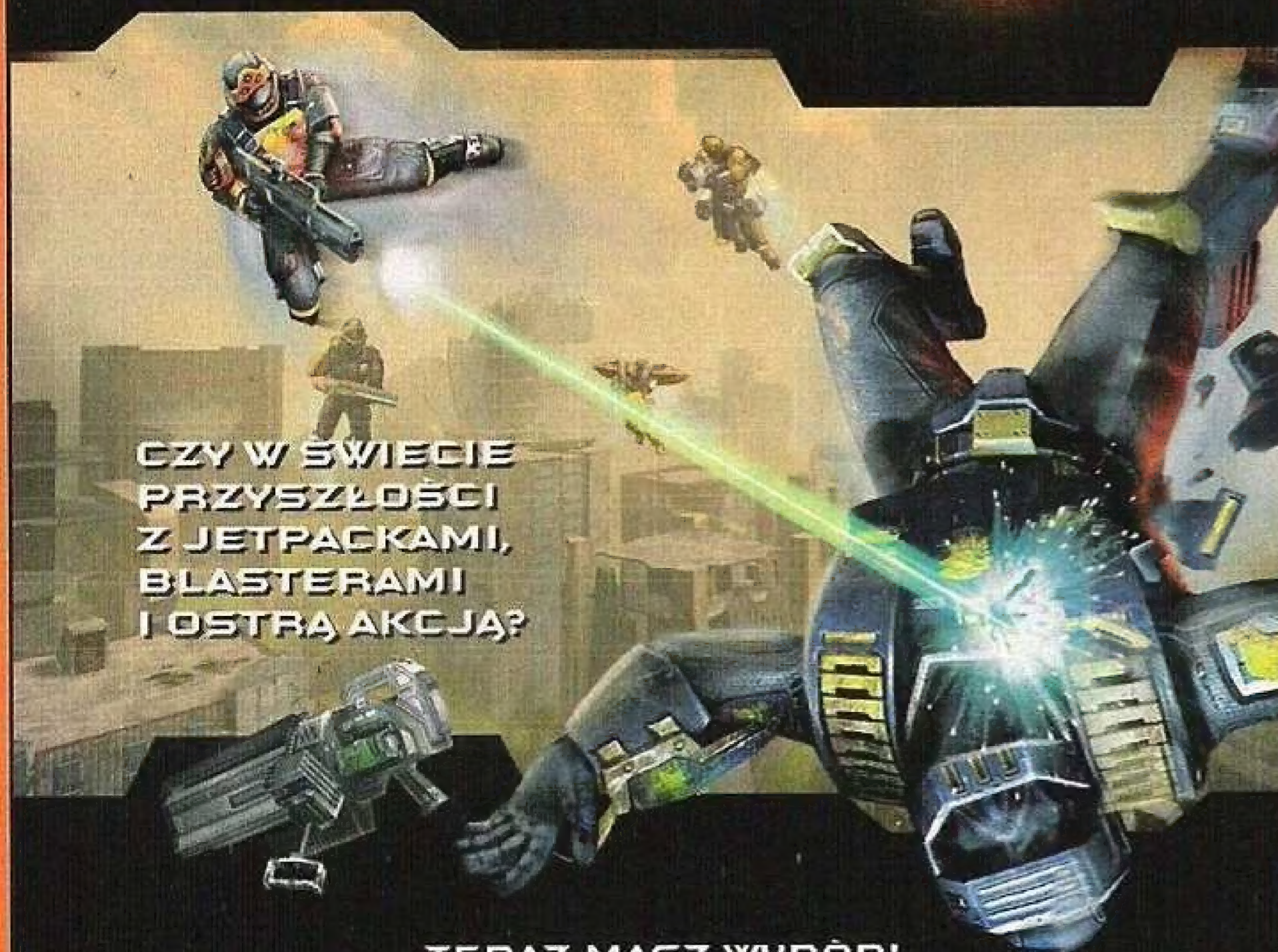


Hola gavron! Tu madre puta?

GDZIE CHCESZ WALCZYĆ I ZWYCIĘZAĆ?

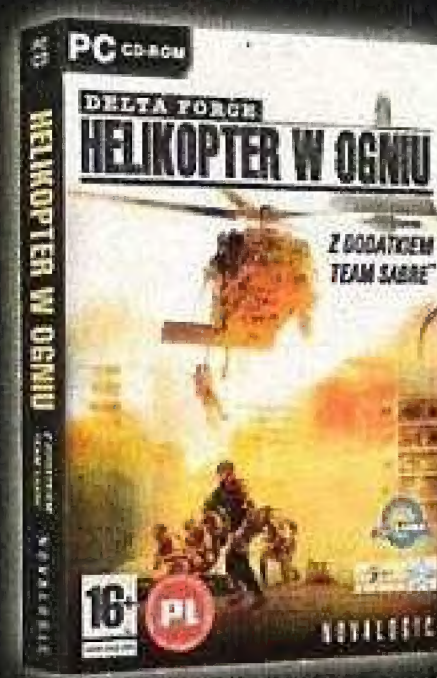


NA REALISTYCZNYM
POLU WALKI
WSPÓŁPRACUJĄC
Z KUMPLAMI
Z DODZIAŁU?

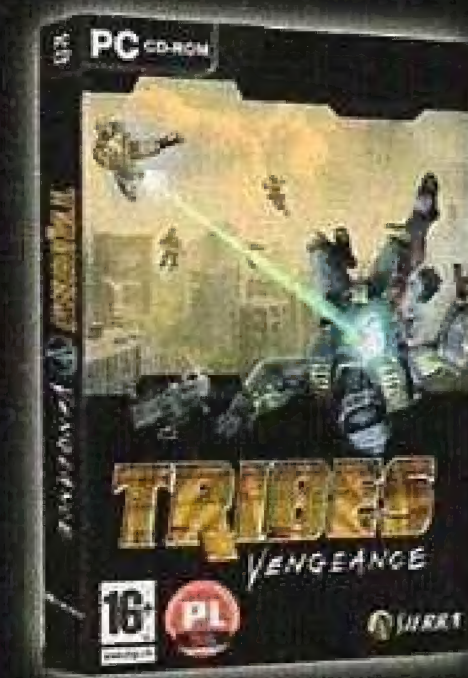


CZY W ŚWIECIE
PRZYSZŁOŚCI
Z JETPACKAMI,
BLASTERAMI
I OSTRĄ AKCJĄ?

TERAZ MASZ WYBÓR!
DWIE REWELACYJNE STRZELANKI FPP:
DELTA FORCE: HELIKOPTER W OGNIU
Z DODATKIEM TEAM SABRE I TRIBES: ZEMSTA
RZUCĄ CIĘ W WIR WALKI!



Delta Force: Helikopter w Ogniu
z dodatkiem Team Sabre



Tribes: Zemsta

DOBRA CENA • DOBRA CENA
59⁹⁰
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
PL
CD PROJEKT

W SPRZEDAŻY OD 21 LIPCA

NOVALOGIC

SIERRA

VIVENDI
UNIVERSAL
games

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
CD PROJEKT

© 2005 Novalogic, Inc. Novalogic, logo Novalogic, Novalogic Delta Force, Blackhawk Down i logo Delta Force są zarejestrowanymi znakami handlowymi Novalogic, Inc. Team Sabre i logo Novalogic jest zarejestrowanym znakiem handlowym Novalogic, Inc. HUMMER jest zarejestrowanym znakiem handlowym AM General LLC. i zostało użyte za pośrednictwem licencji AM General LLC. © 2005 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sierra, logo Sierra, Tribes, logo Tribes i logo Tribes: Vengeance są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub majątkami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. W U.S.A. i w innych krajach. Vivendi Universal Games i logo Vivendi Universal Games są znakami handlowymi Vivendi Universal Games, Inc.

Już starożytni słusznie twierdzili, że pieniądze nie śmierdzą. Hitman też o tym wie. Tak jak i o tym, że krwiste plamy na banknotach bywają trudne w praniu.

Kto tak pięknie gra?

Odpowiedź jest jedna: jak zwykle znakomity Jesper Kyd. Skomponował muzykę do wszystkich części gry Io Interactive, a za Contracts dostał nawet brytyjską nagrodę BAFTA. Po tym, co usłyszałem w Blood Money, jestem prawie pewien, że i tym razem nie ominie go przynajmniej nominacja.



Gość się pewnie zastanawia, gdzie podział młotek...

Twórcze wykorzystanie kija do baseballa. Nie próbuj tego w domu!

HITMAN

BLOOD MONEY

W pierwszym Hitmanie musiałeś łożyć gotówkę tylko na każdą kupowaną przed misją broń. Jednocześnie byłeś też sowicie nagradzany, przez co po kilku dobrze wykonanych zadaniach stawałeś się całkiem majątnym zabójcą, dla którego żaden sklep nie miał za wysokich pótek. W Blood Money to się zmieni. **Agent 47 znów ruszy z koszykiem po zakupy – jednak zawartość jego portfela w bardzo dużej mierze ograniczona będzie tym, jak mu się powiodło podczas ostatniej misji.** A obfite zasoby sklepu będą kusić...

Poza wszelkimi narzędziami mordu, które dodatkowo później można jeszcze polepszać (to nowość!) za pomocą dodatkowych tłumików, lunet itp., należy kupić wszystko, z czym 47 wybiera się do akcji. Nawet elegancki garnitur, który

stanowi niejako część jego osobowości, również musi zostać nabyty. Naturalnie tylko wtedy, gdy w poprzedniej misji zostawisz go gdzieś przy trupie sprzątacza – co akurat jest wielce prawdopodobne.

Prawdopodobne, ale niekonieczne. Autorzy obiecują, że każdą misję będzie można przejść na około osiem sposobów. Im „czystsze” morderstwo, tym więcej dostaniesz pieniędzy na koniec. Ważne, żebyś nie wzbudził niezdrowego zainteresowania swoją osobą. Gdy zaś zorganizujesz rzeź... Coż – pieniądze na łapówki pochłoną znaczną część budżetu. A przekupić można świadków, policję, a nawet prasę. Pamiętaj, że w tym fachu **twoje zdjęcie na pierwszej stronie poczytnego dziennika nie jest oznaką sukcesu.** Autorzy jednak zapewniają, że każ-

dą misję można ukończyć, bez wpadki, wychodząc przez drzwi frontowe w tym samym garniturze, w którym wszedłeś. Tyle że będzie to diabelnie trudne.

Szczególnie ciekawie zapowiada się możliwość pozorowania wypadków. Wiele z poczynań agenta 47, przy pewnej biegłości gracza, może zostać uznanych za nieszczęśliwe zbiegi okoliczności. Oczywiście nie chodzi o to, że jakiś mafijny boss miał wypadek przy czyszczeniu znajdującej się 50 metrów od niego snajperki, ale już pechowe **wypadnięcie z balkonu może zdarzyć się każdemu. Zwłaszcza gdy w pobliżu jest Hitman.**

Blood Money na pierwszy rzut oka, jeśli chodzi o sposób prowadzenia rozgrywki, niczym się od poprzedników nie różni. Obserwujesz zachowania bodyguardów, szukasz najlepszych miejsc egzekucji,



Ciężka robota. Zamiast sobie popływać z piękną kobietą, trzeba ją zabić. Gdzie tu sens?

Sorry, ta kaczka wiedziała za dużo...

W takim otoczeniu zabijanie to czysta przyjemność.

przebierasz się z prędkością pracującej na trzy etaty modelki... **Zmiany zaś tkwią w szczegółach – seria przechodzi powolną, ale zawsze, ewolucję.** Przede wszystkim 47 zyskał kilka nowych ruchów. Teraz może się wspinać, chować, brać zakładnika (po to, by go użyć jako ludzkiej tarczy), odwracać uwagę przeciwników, a nawet wyszarpywać im broń! Większość tych możliwości jest bar-

Każdą misję będzie można przejść na około osiem sposobów.

dzo użyteczna, choć jednocześnie nazbyt efektowna i głośna. Na szczęście pościg będzie można zgubić, przebiegając kilkanaście metrów i zmieniając niepostrzeżenie i bardzo szybko ubranie.

Gra hulać będzie na zupełnie nowym silniku, który jednak nie niesie za sobą szczególnej rewolucji graficznej. Wszystko co prawda wygląda bardzo dobrze, ale nie widać znaczącego skoku jakościowego w stosunku do Hitman: Contracts. Tyle że tak naprawdę wiele tu do poprawiania nie ma. Teraz po prostu modele postaci są jeszcze lepiej cieniowane. Znakiem rozpoznawczym serii są jednak znakomite lokacje. Widziałem tylko olśniewające Las Vegas i piękną Operę, które zrobiły na mnie naprawdę duże wrażenie. Warto

zwrócić uwagę na konstrukcję poziomów. Każdy element został starannie przemyślany – **otoczenie i architektura będą największymi przyjaciółmi gracza z dobrym zmysłem obserwacji.** No, może zaraz po umiejętności zachowania zimnej krwi.

Patrząc na nowego Hitmana, trudno nie odnieść wrażenia, że to tylko dodatkowe misje do znanej i lubianej od dawna gry.

Na jakkolwiek rewolucję się nie zanosi – w serii nie pojawi się wyczekiwany multiplayer, a jeśli grałeś w poprzednie części i ci się nie spodobały, Blood Money nie zmieni twojego na-

stawienia do cyklu. Ale jeśli ogoliłeś sobie głowę na tyso, wytatuowałeś na potylicy kod kreskowy i twoją ulubioną liczbą jest 47 – na pewno się nie zawiedziesz. ☾

Hitman: Blood Money

Producent:

Io-Interactive

Dystrybutor PL:

Cenega

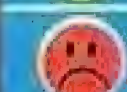
<http://www.hitman.com/>

Premiera: jesień 2005

Gatunek: strzelanka



lepsza grafika • stary, dobry klimat



seria stoi w miejscu • wciąż brak multi

Po raz kolejny dostajemy prawie to samo jako nowy produkt. Hitmanowi przydałyby się diametralne, a nie tylko kosmetyczne zmiany.

**W ŚWIECIE MAGII,
INTRYG I KRWAWEJ WOJNY,
PRZEŻYJĄ TYLKO NAJSILNIEJSI!**

DUNGEON SIEGE



Wkrótce w sprzedaży



Przechyl szalę zwycięstwa podczas walki dzięki nowemu systemowi mocy, unikalnych dla każdej klasy postaci.

129⁹⁰

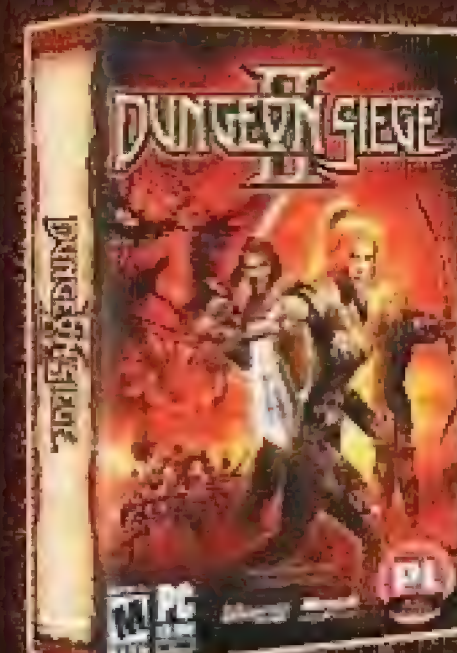
PL
WERSJA KINOWA



Skompletuj drużynę do 6 postaci, które najefektywniej poradzą sobie z przeciwnościami losu.



Przeżyj wiele godzin fascynującej przygody w trybie dla jednego gracza lub staw czoła przeciwnikom z całego świata w grze przez Internet.



Copyright 2004-2005 Gas Powered Games Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gas Powered Games i Dungeon Siege są zastrzeżonymi znakami handlowymi Gas Powered Games Corp. Copyright 2005 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Games Studios i logo Windows są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

Zobacz UFO

Kolejna część serii gier strategicznych UFO, nosząca podtytuł Aftershock, zgodnie z planem zbliża się do wrześniowej daty premiery. Producent, firma Cenega, szykuje się już powoli do wypuszczenia gry na rynek i coraz chętniej udostępnia materiały jej poświęcone. Wśród ostatnich doniesień dotyczących **UFO: Aftershock** pojawił się m.in. pakiet nowych screenów, które z przyjemnością prezentujemy.



www.ufo-aftershock.com



Asterix & Obelix w rozmiarze XXL



www.atari.com

Koncern Atari poinformował, że w październiku wypuści na rynek produkcję **Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum**, wykorzystującą licencję znanego komiksu autorstwa spółki Uderzo & Goscini. Gra ukaże się równolegle z premierą nowego albumu. Fabuła Mission Las Vegum opowiadać będzie o przygodach Asterixa i Obelixa w tytułowym parku rozrywki. Obie główne postacie będą oczywiście grywalne, a większość rozgrywki stanowić będzie walka z przeciwnikami i demolowanie interaktywnych lokacji.

Jasne i ciemne strony WoW

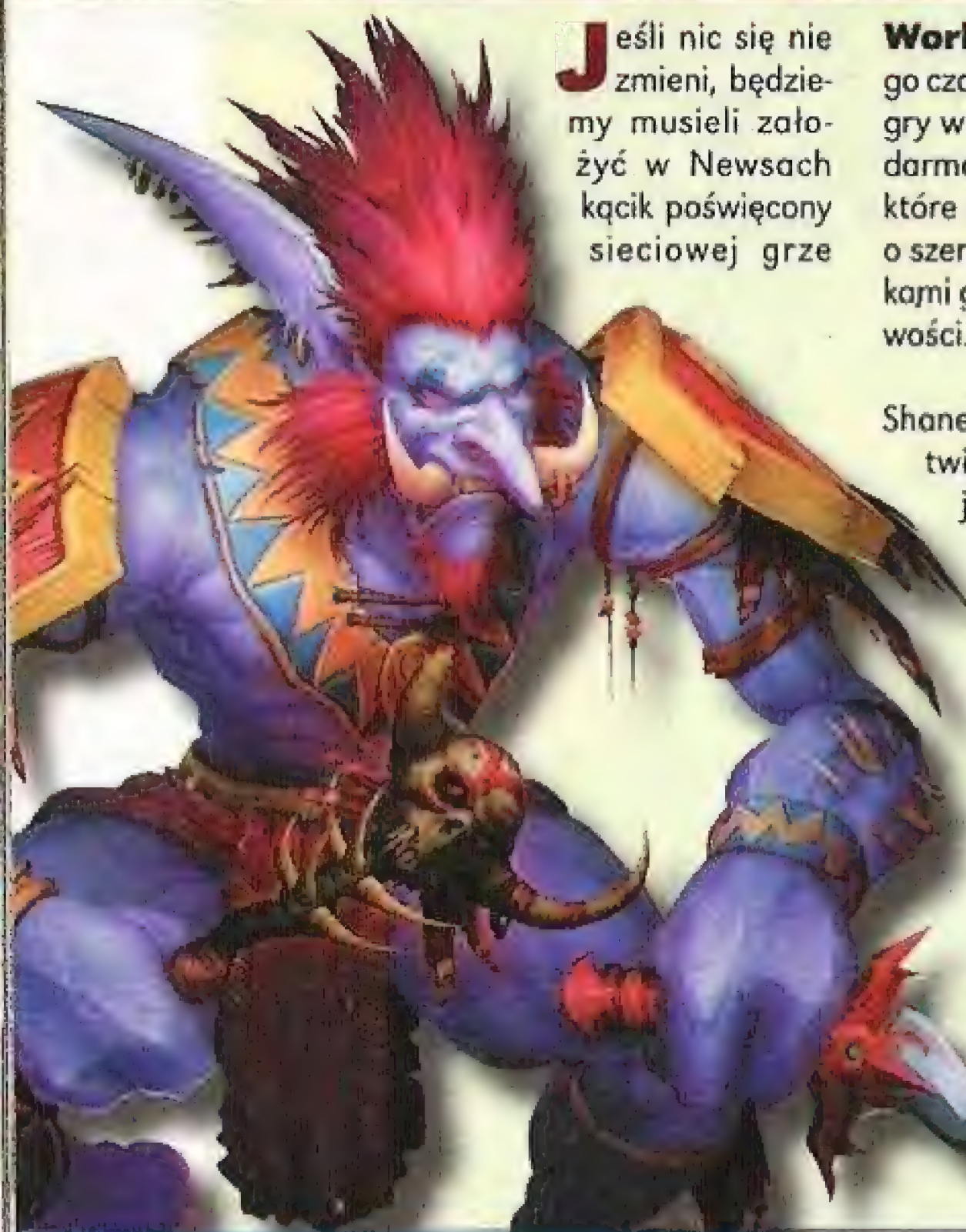
Jeśli nic się nie zmieni, będziemy musieli założyć w Newsach kącik poświęcony sieciowej grze

World of Warcraft, która od dłuższego czasu gości w nowinkach co numer. Fani gry wiedzą już zapewne, że dostępne jest darmowe rozszerzenie **Battlegrounds**, które wzbogaca podstawową wersję gry o szereg dodatków związanych z pojedynkami graczy (PvP). To jednak nie koniec nowości.

Shane Dabiri, główny producent gry, potwierdził pod koniec czerwca, że trwają prace nad rozszerzeniem, które najprawdopodobniej będzie zatytułowane **Burning Crusade**. Ten dodatek będzie już oczywiście płatny, a Blizzard zapowiada, że w najbliższych tygodniach wyjawia dokładnie, czego możemy się spodziewać po tym rozszerzeniu. Wiemy też, że – jeszcze przed Burning Crusade – gracze otrzymają kilka mniejszych, darmowych dodatków, m.in. dwa nowe poziomy lochów (Blackwing Lair i Zul'Gurub) oraz nowe wydarzenie, karnawał w lasach Elwynn.

Informacja o dodatkach zbiegła się w czasie z trzema innymi doniesieniami. Po pierwsze liczba graczy zarejestrowanych na serwerach Blizzarda przekroczyła już dwa miliony. To niesamowity sukces, absolutny rekord, jeśli chodzi o sieciowe gry RPG. Po drugie World of Warcraft został wreszcie udostępniony graczom z Chin, a to oznacza, że liczba subskrybentów gry na pewno jeszcze wzrośnie. Kolejne rynki do zdobycia to Tajwan i Hong Kong – tam gra pojawi się jeszcze w tym roku.

A po trzecie? Ostatnia wiadomość nie jest niestety wesoła. W drugiej połowie czerwca świat obiegła wiadomość o małżeńskiej parze z Korei, która zostawiła swoje śpiące dziecko w domu i wspólnie wybrała się do kafejki internetowej, by zagrać w World of Warcraft. Sesja przedłużyła się jednak o kilka godzin, bo para Koreańczyków zbyt długo zapomniała się w świecie gry. Kiedy późnym wieczorem małżonkowie wrócili do domu, znaleźli swoją córeczkę nieżywą. Przyczyną zgonu okazało się zakrztuszenie.



Krótko i szybko

Dragonshard spóźniony!

Bardzo oczekiwana gra **Dragonshard**, strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie D&D, znów się opóźnia. Według ostatnich zapowiedzi tytuł ten miał trafić do sprzedaży jeszcze w czerwcu 2005, koncern Atari poinformował jednak, że przekłada premierę na wrzesień.



Pięknie wygląda, ale się spóźnia...

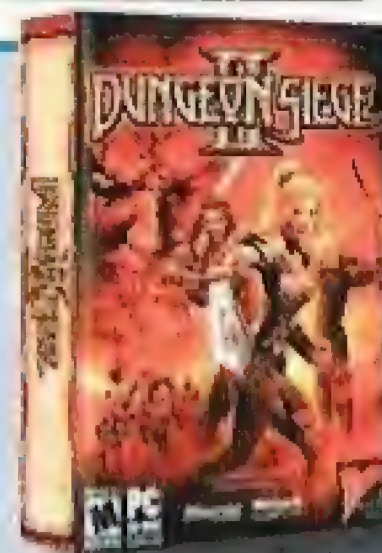
Strach w sieci

F.E.A.R. to obecnie jeden z najbardziej oczekiwanych FPS-ów, niestety do jego premiery pozostało jeszcze kilka miesięcy. Już teraz można jednak znaleźć w sieci wersję beta trybu multi – do ściągnięcia choćby ze strony www.fileplanet.com.



Wrześniowy Dungeon Siege II

CD Projekt potwierdził, że gra RPG **Dungeon Siege II** ukaże się w naszym kraju w pierwszych dniach września. Tytuł ten zostanie wydany w polskiej wersji językowej, w cenie 129,90 złotych (to o 70 złotych mniej niż „jedyńka”!). Prace nad rodzimą wersją językową trwają, do przetłumaczenia jest ponad 850 stron tekstu! Więcej o Dungeon Siege II już w następnym numerze.



Nie Prey, a Shadowgrounds

Gra akcji, stworzona przez fińskie studio Frozenbyte, która jeszcze do niedawna nosiła nazwę Preygrounds, została przemianowana na **Shadowgrounds**. Zmiana ta jest wynikiem prośby, jaką do Finów przesyłała firma 3D Realms, producent FPS-a Prey. Lauri Hyvarinen z Frozenbyte powiedział: „Zmieniliśmy nazwę, bo szanujemy 3D Realms. Poza tym nie chcemy, żeby Duke skopał nam tyłki”.



Mimo zmiany nazwy wciąż jest krwawo!

Superdowódca

Studio Gas Powered Games, ekipa odpowiedzialna za takie przeboje jak Total Annihilation (jeszcze jako Cavedog Entertainment) czy Dungeon Siege, ogłosiło oficjalnie rozpoczęcie prac nad grą **Supreme Commander** przygotowywaną dla koncernu THQ. Supreme Commander ma być „duchowym spadkobiercą” gry Total Annihilation. Chris Taylor, szef studia Gas Powered Games, twierdzi, że celem jego zespołu jest „wprowadzenie strategii czasu rzeczywistego w przyszłość, stworzenie ekscytującej, przystępnej gry, która pozwoli graczom przejąć niespotykaną wcześniej kontrolę nad teatrem działań wojennych”.

To słowa, słowa, słowa. A konkrety? Akcja Supreme Commander będzie toczyć się w przyszłości, w czasach konfliktu obejmującego całą galaktykę. Twórcy gry chcą oddać skalę tej międzyplanetarnej batalii, dając graczom możliwość przybliżania widoku dowolnej rozgrywającej się w galaktyce bitwy i przejmowania kontroli nad biorącymi w niej udział jednostkami. Chris Taylor nie przewiduje – przynajmniej na razie – walk w przestrzeni kosmicznej, wiadomo natomiast, że na pewno będziemy sterować oddziałami naziemnymi, nawodnymi i powietrznymi, w tym również ogromnymi maszynami bojowymi dużo większymi od standardowych pojazdów.

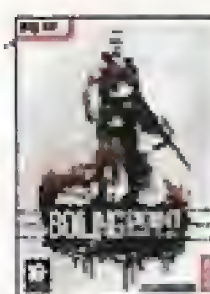


Ekipa Gas Powered Games podchodzi do Supreme Commandera podobnie jak wcześniej do Dungeon Siege – programiści będą starali się odświeżyć gatunek poprzez wprowadzenie do gry elementów ułatwiających najczęściej wykorzystywane polecenia. Jednym z takich rozwiązań ma być tzw. „Base Commander”, narzędzie automatyzujące zarządzanie bazą i produkcję jednostek. Spodziewamy się, że ten tytuł poważnie zamiesza na rynku – niestety, data jego premiery określana jest jedynie jako „2006”.

www.gaspowered.com/supcom/

Atari PL

Zmiany na lokalnym rynku dystrybucyjnym. Firma LEM przejęła tytuły wydawane na świecie przez koncern Atari, wcześniej zapowiadane przez CD Projekt. Oznacza to, że na rynek trafi wreszcie gra Sid Meier's Pirates (w wersji angielskiej, po 79,90 zł) oraz niedostępne wcześniej tytuły: Shadow Ops: Red Mercury i Act of War: Direct Action. Recenzowany w tym numerze Boiling Point ukaże się w drugiej połowie sierpnia, w cenie 99,90 zł.



GRIN robi GR3

Znowu zamieszanie wokół PeCetowych edycji serii Ghost Recon. Kie-



Bum, bum, tratatata! Bęc!

dy koncern UbiSoft ogłosił, że rezygnuje z wydania Ghost Recon 2, uzasadniając to potrzebą skoncentrowania wysiłków programistów nad PeCetową wersją Ghost Recon 3. Tymczasem okazało się, że projekt ten trafił do studia GRIN, które wcześniej wyprodukowało ciekawą, choć mało znaną grę Bandits: Phoenix Rising. Studio GRIN ma współpracować ściśle z programistami z UbiSoftu przygotowującymi następną odsłonę Ghost Recon na konsole nowej generacji, by PeCetowa wersja gry nie była pod żadnym względem gorsza. Oby tylko zmiany te nie doprowadziły do sytuacji, w której nowy GR skończy tak samo jak „dwójka”. I jeszcze jedna wiadomość – oficjalny tytuł to już nie Ghost Recon 3, a **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter**.

www.ghostrecon.com

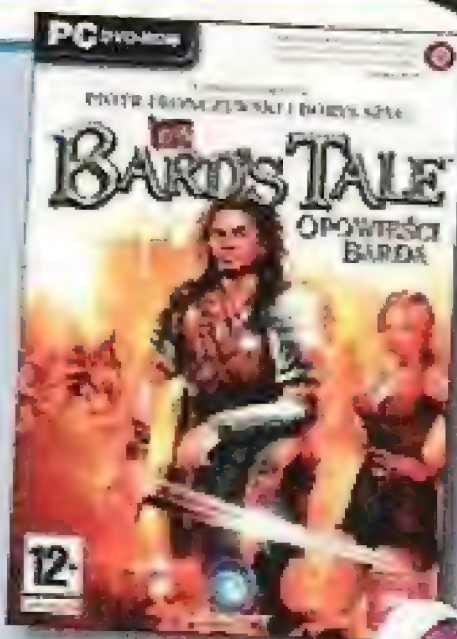
Zobacz Most Wanted



do rozgrywki znanej z NFS Underground policyjne pościgi, a trafi na rynek przed gwiazdką 2005 roku.

Bard's Tale po polsku

Bardzo ciekawie zapowiada się polska wersja gry **The Bard's Tale**. Firma Cenega zatrudniła do prac nad lokalizacją Piotra Fronczewskiego i Borysa Szyca (w rolach Narratora i Barda), zamówiła także polskie wersje pojawiających się w grze piosenek. Jedną z nich, w wersji demo, znajdziesz na naszej płycie.



Demo-robale

Data polskiej premiery **Worms 4: Totalna Rozwątka** została ustalona dopiero na 11 sierpnia. Jeśli nie możesz już czekać i chcesz zagrać wcześniej w najnowszą odsłonę tej kultowej serii, jej demo znajdziesz na stronie www.cdprojekt.info.



Wściekle robale!

Buffy czy Alice?

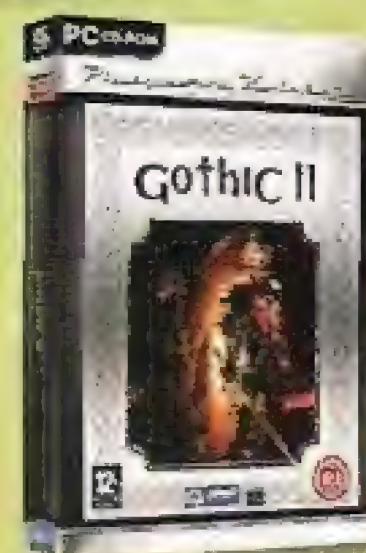
Prace nad zapowiadaną od dawna filmową adaptacją gry **American McGee's Alice** w końcu ruszyły. Dosłownie kilka dni temu ogłoszono, że główną rolę zagra w filmie Sarah Michelle Gellar, znana choćby z serialu „Buffy: Postrach Wampirów”. Reżyserią zajmie się Marcus Nispel (ostatnio stworzył remake „Teksańskiej masakry piłą łańcuchową”), a film wyprodukuje studio Universal Pictures.



W oczekiwaniu na DUNGEON SIEGE II

konkurs SMS

Dunegon Siege 2 to jedna z najbardziej oczekiwanych gier tego roku. Zanim się ukaże, mamy przyjemność zaprosić do konkursu, w którym do wygrania są 3 zestawy najslawniejszych gier RPG wszech czasów: Baldur's Gate 2, Gothic II NPK, Icewind Dale 2, Morrowind ZE NPK, Neverwinter Nights EK.



Aby je wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Swoją konwencją gra Dungeon Siege najbardziej zbliżona jest do słynnej serii:

- A. Diablo
- B. Disciples
- C. Settlers

Odpowiedź wpisz według schematu **CL.DS.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**.

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT). Na zgłoszenie czekamy do 16 sierpnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest

CD PROJEKT

Impreza z potworami



Ależ niezła imprezka...



Studio Artificial przygotowuje produkcję, która ze względu na niewielką liczbę gier akcji wydawanych na PC ma szansę odnieść ogromny sukces. Tytuł, o którym mowa, to **Monster Madness**. Fabuła jest bardzo nietypowa – główny bohater gry organizuje imprezę, na którą zupełnie nieoczekiwanie wpada... banda demonicznych stworów. Ponieważ litraż trunków jest zbyt mały, by ugościć wszystkich, bohater wraz z trzema kolegami postanawia posłać niechcianych gości tam, skąd przybyli – czyli do piekła. Akcja będzie ukazana z lotu ptaka (podobnie jak np. w Diablo), a rozgrywka ma polegać na walce z przeciwnikami przy użyciu broni takich jak strzelby, pistolety, kije bejsbolowe itd. Na pięciu poziomach (m.in. supermarket, szkoła) spotkamy takie stwory jak ogniste demony, samuraje zombie, wampirzyce itd. Niezbyt mądre? Głupie? Idiotyczne? Pewnie tak, ale są takie gry, w których brak konieczności używania szarych komórek wpływa korzystnie na grywalność. Monster Madness ma być kolejną z nich!

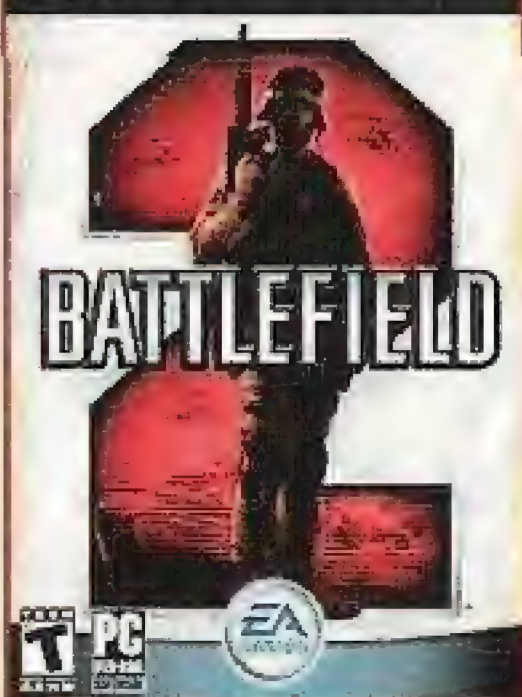
www.artificialstudios.com

Polski serwer do Battlefield 2

Już działa polski serwer do gry **Battlefield 2**, prowadzony wspólnie przez nadwiślański oddział wydawcy gry, koncernu Electronic Arts, oraz firmę GamesNET.pl, specjalizującą się w wynajmie serwerów do gier. Serwer przeznaczony jest dla 32 graczy, nosi nazwę EA & GamesNET.pl Official BF2, a znajduje się pod adresem: gs13.gamesnet.pl.

polka.ea.com

PCDVD



PRO EVOLUTION™ SOCCER 5

w październiku!

tion Soccer 5. Oficjalną europejską „twarzą” gry będzie obrońca John Terry, kapitan angielskiego klubu

Chelsea. Co ciekawe, Terry nie tylko udostępni Konami swój wizerunek, ale również, jako fan serii PES (podobno na każdym wyjeździe ma ze sobą kopię gry), weźmie udział w pracach nad tytułem.

Nowy PES będzie się mógł pochwalić m.in. udoskonaloną oprawą graficzną, czterema nowymi stadionami, możliwością zabawy we dwóch przez sieć oraz rozbudowanym edytorem, pozwalającym na zmodyfikowanie wyglądu, nazwisk i statystyk graczy czy zespołów. Będzie się grało!

Firma Konami wie, co robi – już w październiku, a więc mniej więcej rok po premierze poprzedniej części, na rynek trafi kolejna odsłona gry uznawanej przez wielu za najlepszą symulację piłki nożnej, czyli **Pro Evolu-**



Polska gooooolaaaaa!

Fińskie studio Remedy, twórcy m.in. serii Max Payne, udostępnił trailer i screeny ze swojej nowej produkcji zatytułowanej **Alan Wake**. Multimedialne materiały dotyczące tego tytułu znaleźć można na stronie: www.alanwake.com. Jednocześnie Petri Jarvilehto, szef zespołu pracującego nad grą, zapowiedział, że to ostateczne informacje na temat gry, jakich możemy spodziewać się na tym etapie produkcji. „To dla nas czas, w którym chowamy się za zamkniętymi drzwiami i wyłączamy telefony” – mówi Jarvilehto – „Zabieramy się z powrotem do intensywnej pracy nad naszą nową produkcją. Remedy to mała firma, musimy się skupić na tym, co stanowi podstawę naszej działalności”. W tym wypadku podstawą działalności jest przygotowanie gry, która przebije Maxa Payne’a. Nie można przecież zawieść fanów!

Alan Wake odkłada słuchawkę

Alan Wake, następca Maxa Payne’a.



Spector wraca do gry

Warren Spector, uznawany za jednego z najbardziej kreatywnych twórców w branży gier komputerowych, rozpoczyna prace nad projektem, który zrealizuje wraz z nowym zespołem o nazwie Junction Point Studios. Na razie nie udostępniono żadnych informacji dotyczących tej produkcji, jednak na stronie Ga-

masutra znaleźć można ogłoszenie, za pośrednictwem którego Spector poszukuje grafików i programistów do udziału w projekcie. W ogłoszeniu czytamy, że chodzi o grę RPG z widokiem FPP, w której pojawią się sceny „walki z ogromnymi kreaturami”. Być

może powrót do gatunku RPG przełamał złą passę Spectora – jego ostatnie dwie produkcje, Deus Ex: Invisible War i Thief: Deadly Shadows, nie zaspokoiły w pełni wygórowanych oczekiwań graczy i nie przyniosły oczekiwanych zysków.

www.junctionpoint.com

Zabójca skazany

Sieciowe epegi nie mają ostatnio dobrej prasy. Na krótko przed śmiercią córki Koreańczyków, którzy zapomnieli się, grając

w WoW, ogłoszono wyrok w sprawie zabójstwa chińskiego gracza, zamordowanego przez innego fanatyka gier. Poszło o wirtualny miecz z gry **Legends of Mir 3**, pożyczony od zabójcy i sprzedany przez ofiarę na aukcji. Wyrok dla mordercy? Kara śmierci w zawieszeniu.

Morderca Vin Diesel

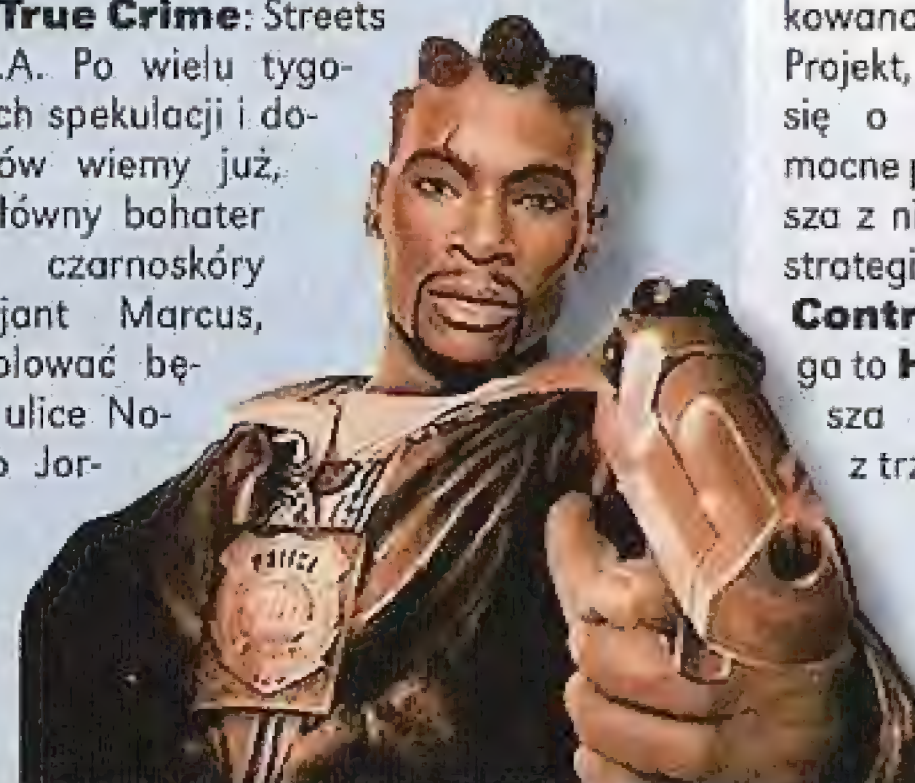
Prace nad filmową adaptacją serii gier Hitman trwają. W połowie czerwca ujawniono, że główną rolę zagra w tej produkcji Vin Diesel, który również weźmie udział w projekcie jako jego współproducent. Zanim zobaczymy film, wcześniej zagraliśmy w nową grę z serii. Zapowiedź **Hitman: Blood Contracts** na str. 18.



Pozdrowienia od redakcji Clicka!

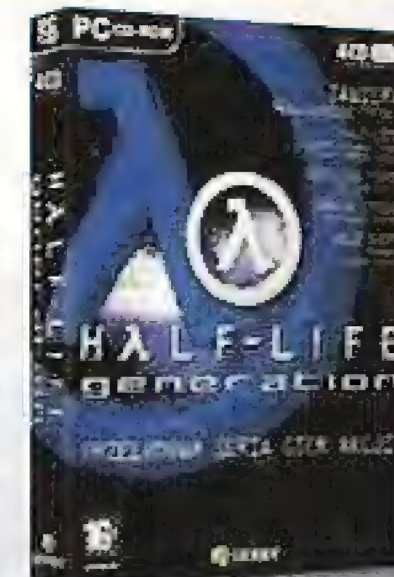
True Crime 2005: Nowy Jork

Firma Activision ujawniła wreszcie miejsce, w którym toczyć się będzie **druga część gry True Crime: Streets of L.A.** Po wielu tygodniach spekulacji i domysłów wiemy już, że główny bohater gry, czarnoskóry policjant Marcus, patrolować będzie ulice Nowego Jorku.



Half-Life w platynie

Platynowa Kolekcja, tania seria gier publikowana przez CD Projekt, wzbogaciła się o dwie bardzo mocne pozycje. Pierwsza z nich to świetna strategia **Ground Control II: Operation Exodus**, a druga to **Half-Life Generation**, czyli pierwsza część przełomowego FPS-a wraz z trzema dodatkami.



Graffiti na kompie



MARK ECKO'S
getting up
Contents Under Pressure

www.atari.com/gettingup/

Jedna z największych produkcji przygotowywanych obecnie przez koncern Atari, gra **Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**, będzie wydana również na PC! Gra ta ma nam pozwolić na poznanie realiów życia writerów, czyli malarzy graffiti. Co prawda, jej akcja toczyć się będzie w niedalekiej przyszłości w fikcyjnym mieście New Radius, a fabuła ma przedstawiać udział ulicznych malarzy w wolnościowej rewolucji, ale z projektem związani są najwięksi bohaterowie w historii graffiti, w tym m.in. Cope 2, FUTURA i Seen. Również firmujący produkcję swoim nazwiskiem Mark Ecko, zanim został jednym z potentatów na międzynarodowym rynku hip-hopowej odzieży, był aktywnym, znanym writerem. Premiera gry przewidziana jest na IV kwartał 2005 roku.



Flashpoint 2 czy Armed Assault?

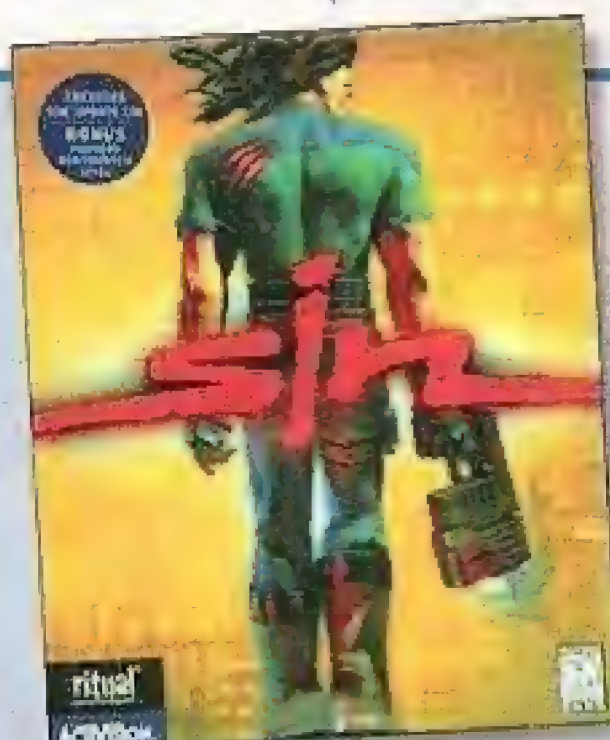
Zapowiadana od lat kontynuacja gry Operation Flashpoint na pewno się ukaże, nie wiadomo jednak pod jakim tytułem. Producent gry, czeskie studio Bohemia Interactive, i jej wydawca, angielskie Codemasters, wciąż pertraktują na temat warunków umowy dystrybucyjnej. Jeśli między stronami nie dojdzie do porozumienia, Bohemia poszuka najprawdopodobniej innego wydawcy, jednak nie będzie mogła wtedy używać tytułu Operation Flashpoint 2, do którego prawa mają Codies.



Na razie więc projekt powstaje pod roboczą, bezpieczną nazwą **Armed Assault**, a ukaże się być może nawet w tym roku!

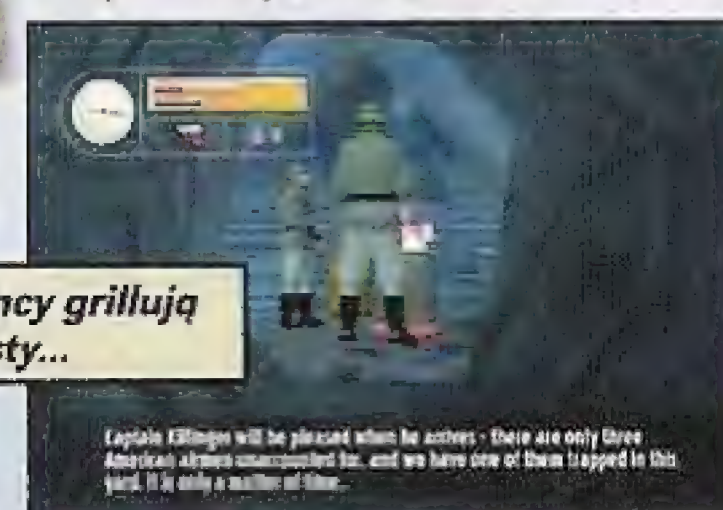
Grzech 2

Przez długi czas mówiło się o szykowanej przez studio Ritual kontynuacji FPS-a o nazwie **SiN** i wygląda na to, że wreszcie prace nad sequelem ruszyły. Na witrynie studia Ritual pojawił się odnośnik do dość niezwykłej strony – wygląda jak wizytówka zwykłej firmy medycznej, fani pierwszego SiN-a znajdą jednak na niej wiele znanych sobie nazwisk...



Pilot spadł z planu

Pilot Down: Behind Enemy Lines to ciekawie zapowiadająca się hybryda gry akcji i przygodówki, podobna nieco do wydanej dwa lata temu produkcji Prisoner of War (robionej przez tę samą ekipę). Premiera niestety opóźnia się i nastąpi w połowie sierpnia. Na pociechę – screen!



Niemcy grillują wursty...

Captain Killings will be pleased when he arrives - there are only three American airmen unaccounted for, and we have one of them trapped in this yard. It is only a matter of time.

LISTA PRZEBOJÓW

43 TOP

GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz też przysłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Propozycje:

1	Kozacy II: Napoleońskie boje	259
2	Settlers V	239
3	Area 51	281
4	The Punisher	034
5	Close Combat: FtF	268
6	Cold Fear	263
7	Imperial Glory	273
8	Worms IV	269
9	Boiling Point	278
10	LEGO Star Wars	267
11	Armies of Exigo	216
12	Scrapland	243
13	Prince of Persia 2	226
14	Chronicles of Riddick	236
15	Act of War	266
16	Stolen	275
17	Driv3r	264
18	Fallout 2	254
19	Pariah	276
20	Battlefield 2	279
21	MOH: Pacific Assault	212
22	Project: Snowblind	260
23	Silent Hunter III	261
24	Championship Manager 5	265
25	Twierdza 2	272
26	Bard's Tale	280
27	SW: Battlefront	213
28	Billy Blade	278
29	Dungeon Lords	271

GTA: San Andreas

kod: 277

Gothic 2: Noc Kruka

kod: 241

Diablo 2

kod: 008

Warcraft III

kod: 010

Need For Speed: Underground 2

kod: 209

Rome: Total War

kod: 204

Juiced

kod: 270

Blood Rayne 2

kod: 262

GTA: Vice City

kod: 025

Splinter Cell: Chaos Theory

kod: 258

Empire Earth II

kod: 257

Guild Wars

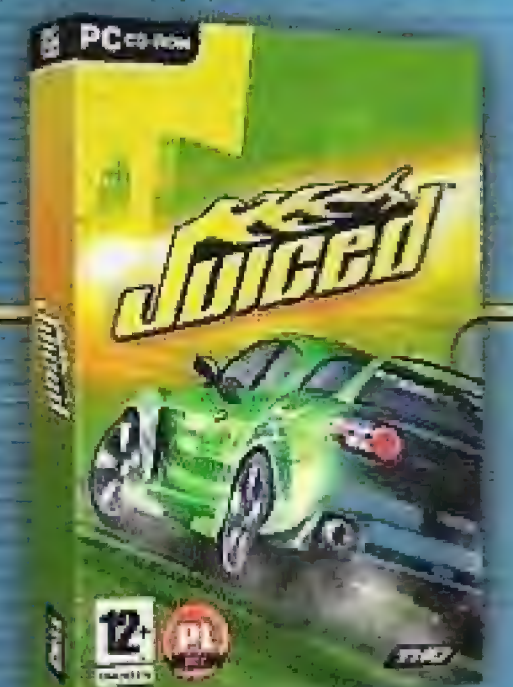
kod: 274

S.W.A.T. 4

kod: 259

WYGRYWAJ!

Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy grę **Juiced**, ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!!



CD PROJEKT

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Z pewną taką nieśmiałością
podchodzę do recenzji San
Andreas, kto wie, czy nie
największej i najlepszej gry,
jaką nosiła Ziemia?

Grand Theft Auto San Andreas



Kalifor... Przepraszam:
San Andreas to bardzo
gorące miejsce.



Ta walka nie potrwa
nawet dwóch gołot.
(jedna gołota = 53 s).

Wstęp nieprzypadkowo zaczą-
łem niczym Anna Patrycy przed
kilkunastu laty reklamę pod-
pasek, gdyż po raz pierwszy oceniać
będę produkt tak wielkiej klasy. Serio.
Najnowsza część Grand Theft Auto to ar-
cymistrzini gier akcji. **To produkcja,
która przejdzie do historii w miej-
sce okupowane przez kultowe
gangsterskie filmy.** Tę grę będzie się
wspominać jeszcze długo... Najprawdo-
podobniej do momentu, aż wyjdzie ko-
lejny, jeszcze lepszy sequel (co czeka nas
nieprędko – premierę będzie miał praw-
dopodobnie dopiero na konsolach nowej
generacji).

Szczęśliwi posiadacze konsoli PS2 mo-
gli w San Andreas grać już pół roku
temu. Konwersja na PC się ślimaczyła,
ba, długo autorzy zwlekali z oficjalną
zapowiedzią, że gra na pewno wyjdzie.
Jednocześnie spóźnienie spowodowane
było tylko polityką firm wydawniczych,
nie zaś pracą nad wersją pecetową.
Ta nie jest pozbawiona wad, ale... Za-
czynanie akurat tej recenzji od narze-
kań byłoby niewybaczalną profanacją.
Tylko co począć, skoro w głowie kłębią

się setki myśli, a **samo wyliczanie
ciekawostek zajęłoby dobrych
kilkna stron?**

Uff, kubek zimnej wody na głowę i je-
dziemy. GTA: San Andreas rzuca cię po-
czątkowo do Los Santos (odpowiednik
Los Angeles). Wcielasz się w rolę młodego,
niepozornej chudzinki – CJ-a (vel Carla
Johnsona), który z powodu śmierci swo-
jej mamy powraca po kilku latach do ro-
dzinnego miasta. Sytuacja, którą zasta-
je, jest opłakana. Wielu kumpli nie żyje,
wrogie gangi stale nęka tych, którzy prze-
trwali, na dodatek niemal na lotnisku
przechwytyują CJ-a dwaj skorumpowani
gliniarze (jeden z nich mówi głosem Sa-
muela L. Jacksona!), którzy napsują mu
bardzo wiele krwi... Ale **bez obaw –
kilkadziesiąt godzin gry i cały
świat San Andreas należy do ciebie!**

No, to „kilkadziesiąt” to nie do końca
prawda. **W GTA: SA możesz grać na-
wet całymi miesiącami, a i tak nie
poznasz wszystkich sekretów!**
Żadna inna gra na PC nie da ci tak wiel-
kiego poczucia wolności i swobody jak



Drive-by w całej komiksowej
okazałości.



Kto powiedział, że po ulicach mają chodzić tylko ponętne młode kobiety?

(arcy)dzieło ekipy Rockstar North. Po uruchomieniu San Andreas możesz całymi godzinami zwiedzać miasta, poznawać ich liczne tajemnice i nawet nie podchodzić do wykonywania misji – tak czy inaczej czeka cię doskonała zabawa. Inna rzecz, że aby dotrzeć do kolejnych miejscowości (w stanie San Andreas zwiedzisz również odpowiedniki San Francisco i Las Vegas – San Fierro i Las Venturas), musisz też przez jakiś czas rozwiązywać zadania, które postawili przed tobą autorzy. A że misje są znakomite i szalenie pomysłowe, nie będziesz narzekał.

Jeśli będziesz się wybierał na bezludną wyspę, mogąc zabrać tylko jedną grę, najprawdopodobniej GTA: San Andreas będzie najlepszym wyborem. Jest to bowiem takie swoiste „all in one”. Upchnięte w nim zostało wszystko, na co tylko wpadli ludzie z Rockstara. Mamy tu więc wyścigi samochodowe, skradankę, grę beat'em up, strzelaninę, platformówkę, „celowniczek” (nie lubię tej nazwy, ale cóż poradzić, innej nie ma), symulator śmigłowca, łodzi, czołgu – można jeszcze długo wymieniać...

Jakby tego było mało, co i rusz natkniesz się na przeróżne minigierki.

Co powiesz na pogranie w streetballa czy zabawę z automatami w pubie, czy... Dobra, koniec wyliczanki, bo można dostać zadyszki. **Zapewniam – ta gra jest WIELKA. W każdym tego słowa znaczeniu.** I choć oczywiście są lepsze strzelanki, symulacje bilarda (i ona jest w grze!) i skradanki, to nigdzie nie znajdziesz gry tak swobodnie przekraczającej między utartymi schematami. Tu nie można się nudzić.

Jeśli grałeś w GTA 3 i/lub Vice City, wiesz doskonale, na czym polega zabawa. Reguły i założenia się nie zmieniły. Rockstar North poprawił za to masę elementów i dodał tyle nowych, że nie jestem w stanie ich nawet policzyć, nie mówiąc już o wymienieniu. Z najbardziej rzucających się w oczy zmian warto wspomnieć o nowych możliwościach ruchowych bohatera. Największe brawa i pokłony należą się za nauczanie postaci pływać. **Koniec z idiotycznym umieraniem, gdy przypadkowo wpadniesz do wody – teraz możesz wydostać się z zatopionego samochodu i dopłynąć do brzegu.** Poza tym CJ potrafi się też wspinać – ogólnie odniosłem wrażenie, że animacje są swobodniejsze i bardziej naturalne. Pasują do luźnego gangsta-stylu.

Wspominałem, że CJ to chudzik. To prawda, ale tylko początkowo. Przed wybraniem się na poważne akcje warto bowiem odwiedzić siłownię i trochę popakować. Ćwiczenia te (pomagające w walce wręcz i sprawiające, że możesz

Nie pytaj. Po prostu nie pytaj...



dłużej biegać bez męczenia się) zrealizowano w formie prostych minigier, polegających na szybkim naciskaniu przycisków. Gdy już upodobnisz się do tytana Pudziana, **idź też nieco zmienić swój image. Co to za gangster bez odpowiednich ciuchów, łańcuchów i tatuaży?** Możesz odwiedzić fryzjera (który nawet potrafi „przykleić” ci brodę), sklep z ubraniami, a nawet wskoczyć na przekąskę do baru. Z tym jednak uważaj, bo jak zjesz za dużo, to poza mdłościami możesz też zanadto przybrać na wadze – a wtedy bieganie i wspinać się nie będzie już tak łatwe.

Kolejnym wartym wspomnienia elementem są statystyki. Prawie cała twoja aktywność w grze jest nagradzana. Im więcej i dłużej nurkujesz, tym większa jest pojemność twoich płuc. Wraz z kolejnymi dziesiątkami przejechanych kilometrów będziesz coraz lepiej sobie radził z dwu- i jednoślādami. Im więcej będziesz strzelał, z tym większą łatwością przychodzić ci będą kolejne efektowne headshoty. **Statystyk jest wiele, urealniamy one w dużej mierze rozgrywkę, jednocześnie bez orbitowania w stronę RPG.** Nawet na początku CJ nie jest żółtodziobem – wie, jak posługiwać się bronią i przeróżnymi pojazdami.

Powiedz – czy jakakolwiek kobieta może się oprzeć temu uśmiechowi?



Carl „Casanova” Jonson

Do tej pory w serii GTA płeć piękna nie pełniła zbyt istotnej funkcji. San Andreas wprowadza nowość, mianowicie – CJ może (a właściwie nawet musi) spotykać się z kobietami. Naturalnie nie wszystkimi, ale czasem los zsyła jakąś niewiastę, z którą należy się związać. Co za tym idzie: chodzić do barów i ogólnie dbać, by związek rozwijał się jak najlepiej. A jakie są z tego korzyści? Niewiasty czasem mogą pewne rzeczy dla CJ-a załatwić – np. to, że nie straci on broni po złapaniu przez policję. Początkowo autorzy plano-

wali urozmaicić relacje bohatera z dziewczynami o... seks, który miał być zrealizowany w postaci prostej gry zręcznościowej. Chcąc uniknąć kontrowersji*, zdecydowali jednak, że usuną ten element z finalnej wersji. Ślad jednak pozostał, więc instalując patcha (jest na naszym CoverCD!!!), możesz przemycić seks do gry i... bawić się dobrze.

* nic to, że GTA pełne jest morderstw i rozbojów dokonywanych na niewinnych – grunt, żeby seksu w nim nie było?

Zabawa w sieci może
jeszcze bardziej
uatrakcyjnić rozgrywkę



Pograj w sieci!

Ekipa miłośników GTA (na stronie <http://www.multitheftauto.com/> możesz poczytać o nich więcej) już przy trzeciej części stworzyła nakładkę na grę, dodając tryb multiplayer. To samo zrobili później z Vice City i, jak się nietrudno domyślić, teraz pilnie i nie bez sukcesów pracują nad przerobieniem San Andreas. Po szczegóły wejdź na stronę <http://mtasa.com/>.

W miarę postępów w grze po prostu radzi sobie z nimi jeszcze lepiej.

Misje w San Andreas to poezja. **Pościgi, ciche zabójstwa, otwarta walka o terytorium, kradzieże, skoki ze spadochronem – znajdziesz tu prawie wszystko.** I o ile taki natłok wrażeń byłby trudny do zniesienia np. w kinie, to do gry pasuje idealnie. Wszystkie misje jednak kiedyś się muszą skończyć, ale nie oznacza to w żadnym razie końca zabawy. Oprócz głównego wątku fabularnego **możesz bawić się też w taksówkarza, sanitariusza, policjanta, alfonsa, brać udział w wyścigach, okradać mieszkania, a nawet urządzać sobie rewie mody, wskakując do marketu z ciuchami.** Świat Grand Theft Auto stoi przed tobą otworem, dając ci

taką swobodę, o jakiej nawet nie śmiałeś marzyć. Stwierdzenie, że miasta w GTA żyją, to tak, jakby powiedzieć, że trawa jest zielona. Nawet pod tym względem nastąpił jednak w San Andreas postęp w stosunku do Vice City. Spacerując ulicami, zauważysz bójki, pościgi, usłyszysz zdenerwowanych kierowców, którzy czasem w napadzie furii są naprawdę nieobliczalni i tylko kilka ciosów lub celny strzał w głowę potrafi ich zmusić do zastanowienia, czy na pewno chcą nastawić na życie i samochód CJ-a. W przeciwieństwie do poprzednich części serii nie musisz też od razu uciekać na dźwięk policyjnych syren. **Gliniarze wreszcie zauważają, że poza tobą pomieście chodzi ca-**



Piraci z Karaibów w krótkich spodenkach? Komuś się bajki pomieszały.

ła masa innych złoczyńców. Ciekawe, że czasem przedstawiciele prawa zachowują się nieco kontrowersyjnie – zdarzyło mi się zobaczyć sytuację, gdy zatrzymali jakiegoś kierowcę i zwyczajnie, bez dania racji, wykonali na nim egzekucję; po czym odjechali (jeśli był czarny, to w L.A. to podobno normalka – Rednacc). Patrząc jednak na fabułę GTA, nie sposób się dziwić. Twój szacunek do mundurowych po grze raczej nie wzrośnie.

Oczywiście policja nie jest nadwrażliwa, reaguje tylko w przypadkach dużego nadużycia z twojej strony. Możesz zabijać przechodniów i kraść wiele samochodów, zanim się tobą zainteresuje. A nawet wtedy, jeśli masz tylko jedną „gwiazdkę”, zapomni o całej sprawie po kilkadziesiąt sekund. Masz więc bardzo dużą swobodę w poruszaniu się po mie-

ście, tym bardziej że nawet z największej opresji wybawi cię zawsze przemalowanie samochodu w specjalnym punkcie.

Bardzo ważnym elementem w GTA jest dźwięk. Dość powiedzieć, że **spośród 4,8 GB, które zajmuje na dysku gra, katalog Audio ma 3,2 GB!** W San Andreas usłyszysz mnóstwo dialogów i, przede wszystkim, stacji radiowych. Teoretycznie każdy znajdzie tu coś dla siebie, ale w praktyce najlepiej będą mieli ci, którzy lubią się w rapie z początku lat 90. Jeśli jednak stwierdzisz, że żadna muzyka ci nie odpowiada, zawsze możesz do odpowiedniego katalogu wrzucić własne pliki mp3, odgrywane później w jednej ze stacji radiowych. Polecam mimo wszystko słuchanie tego, co przygotowali autorzy, choćby ze względu na przeżabiane reklamy (niekoniecznie poprawne politycznie... ale kto by się tym przejmował akurat w tej grze?!).

Pomimo niewiarygodnego rozmachu, ogromu pracy, której efekty widoczne są na każdym kroku, Rockstarowi nie udało się też uniknąć wielu błędów. Przede wszystkim, gra wymaga zdecydowanie mocniejszego sprzętu niż jej poprzedniczki. Wynika to zapewne z tego, że całe San Andreas to jedna mapa i poruszasz się po nim zupełnie bez doładowań. Ale mimo wszystko trudno wytłumaczyć tym fakt, że podczas strzelanin liczba wyświetlanych klatek na sekundę diametralnie spa-



Ech, te namolne autostopowiczki...



Przed i po

Znajdź dziesięć szczegółów różniących CJ-a sprzed i po kilku wizytach na siłowni...



Nawet alderskulowe rowery wyczyniają prawdziwe cuda!



Ktoś tu ma przechlapane jak samotny biały w czarnej dzielnicy...



Przy dużych prędkościach pojawia się efekt rozmycia. Ładne toto.



tego gościa można poznać, że wie, jak wygląda.



RETURN QUIT
Tattoo Card Cost \$240

Gangsta bez dziary jest jak dres z karkiem – nie do pomyślenia.



Przed nami, proszę wycieczki, odpowiednik mostu Golden Gate!



da, bardzo utrudniając grę posiadaczom słabszych komputerów. Grafika tego stanu rzeczy nie tłumaczy, bo tak naprawdę niewiele się w serii zmieniło od GTA 3. Dziś np. brak mimiki u niektórych postaci nieco już denerwuje...

W chwili gdy piszę te słowa, w sklepach leży tylko edycja specjalna kosztująca dwukrotnie więcej. W tym wypadku cena nie powinna mieć

Wyścigi samochodowe, skradanka, beat'em up, strzelanina, platformówka, symulacja itp. – wszystko w jednym!

Niestety odniosłem wrażenie, że Rockstar nie posiedział za długo nad konwersją. W Internecie na forach fanów pojawiają się setki podobnych narzekania na błędy. A to gra się zawiesza, a to przestaje działać myszka, innym razem całkowicie gubi się synchronizacja dźwięku i obrazu, coś się zacina... Nie wspomnę już o najbardziej typowych dla GTA błędach, w rodzaju przenikania tekstur czy nurkujących w betonie samochodów.

Jak zapowiada Cenega, niedługo gra będzie w Polsce do kupienia już za 129,90 zł.

jednak znaczenia. Jeśli lubisz wartką akcję, po prostu nie możesz nie kupić tej gry. Zapewni ci ona doskonałą rozrywkę na kilkadziesiąt (albo i kilkaset) godzin i właściwie może zastąpić całe zastępy innych. Czego chcieć więcej?

A oto nasza wesola, leśna gromadka. Rajtuzy mamy pod spodniami, bez obaw.



Grand Theft Auto: San Andreas

Producent: Rockstar North
Dystrybutor PL: Cenega
<http://www.rockstargames.com/sanandreas/>

cena 129,90

Multiplayer: nie
Gatunek: akcja

Wymagania: Win 2k/XP, procesor 1,1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, DVD



ma wszystko, o czym możesz marzyć w tego typu grze



grafika • awaryjność

Krótko: najlepsza gra akcji od czasów Biblii. Wątpię, by cokolwiek było ją w stanie przebić... No, chyba że kolejne GTA!

GRYwalność 6

GRAFIKA 4

DŹWIEK 5+

5+
OCENA

Autor: Teutates

Konkurs SMS Do wygrania 15 gier



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się korporacja, z którą walczą bohaterowie Chrome: Specforce?

- A. London
- B. LoreGen
- C. Uruk-hai



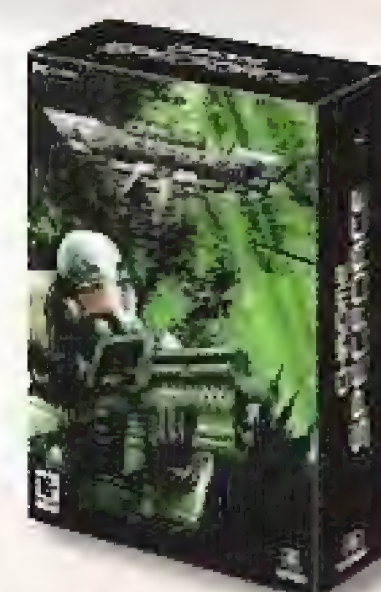
Odpowiedź wpisz według schematu: CLSF.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) I wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 16 sierpnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest



techland



Podpowiedzi szukaj na stronie www.specforcegame.com

Czytelnicy magazynu CKM
znajdą tu swój ulubiony typ humoru...



7 SINS



**Nie wiem,
jak bardzo
grzeszą na co dzień
twórcy 7 Sins,
ale za tę produkcję
chłopaki na pewno
nie pójda do nieba...**

Szatan miesza w głowach zwykłym śmiertelnikom – i widać to również w grach komputerowych. Jedne pełne są agresji, brutalności i przemocy (patrz str. 24 - Rednacy), inne epatują obrazami seksu i moralnego zepsucia. A ludziska to kupują. Ostatnio na rynek trafił kolejny z takich grzesznych tytułów...

Bohaterem gry jest cwaniak-przystojniak, zepsuty koleś, który – jak każdy – marzy o pieniądzach, władzy i krągłych kobiecych kształtach. Ten jednak nie ma czasu na to, by zrealizować marzenia ciężką pracą i umiarkowaniem. O nie, nie, nie, NIE! On – czyli ty – chce mieć **wszystko od razu, już**. Postanawia więc wykorzystać swoją aparycję, cynizm i brak skrupułów, by w ekspresowym tempie wspiąć się po szczeblach życiowej drabiny. Nieladnie!

Nieladnie jest zresztą przez całą grę – od samouczka aż do napisów końcowych. Zabawę zaczynasz od zaglądania zna-

jomej dziewczynie w dekolt i – przy okazji – wyciągania jej z portfela banknotów. Potem nagabujesz klientki w sklepie z modą, w którym pracujesz, **podrywasz w klubach nocnych dziewczyny, by igraszkami z nimi nagrać ukrytą kamerą**, odwiedzasz klub sadomaso dla znudzonych VIP-ów, a wreszcie stajesz na czele wielkiej – i zepsutej – korporacji. Właściwie nie byłoby warto o tym pisać, gdyby nie dwie rzeczy. Po pierwsze gra jest w Polsce dostępna, należy ci się więc jej ocena. Po drugie... pomijając kwestie moralne, to wcale nie jest zła produkcja.

Sceny seksu, w porównaniu z rozpustą reszty gry, są w 7 Sins wyjątkowo subtelne.

Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że 7 Sins to niegrzeczna podróbka The Sims (jak np. recenzowane w tym numerze Singles 2: Triple Trouble), w rzeczywistości to jednak bardziej gra przygodowa z elementami zręczno-

ciowymi. Nie musisz przejmować się takimi głupotami jak zaspokojenie głodu czy rozwiązanie problemu cisnącego pęcherza. Główny bohater ma tylko trzy parametry, na które musisz zwracać uwagę, określające poziom podniecenia, stresu i irytacji. Wymiana kwestii dialogowych z postaciami napotkanymi w grze powoduje zwiększenie jednego ze wskaźników (gdy np. rozmówczyni gędzi, irytuje). Kiedy dojdzie on do maksimum, bohater wpada w szal, wybiega z lokacji, w której się znajduje (jednej z siedmiu w grze), a wszystko, co udało mu się „wypracować” w trakcie rozmowy, przepada.



Jedna z gier zachwyca fanów Kurki Wodnej!

Cała zabawa sprowadza się jednak do dialogów, musisz tak je prowadzić, by nakłonić kolejne osoby do odpowiednich zachowań (czyli sprawić, by np. dały ci 100 dolarów albo obnażyły swoje wdzięki o rozmiarze XXXL). Kontrolowanie poziomu podniecenia, stresu i irytacji jest więc niezbędne do prowadzenia gry. Jeśli chcesz obniżyć zbyt wysoką wartość któregoś z parametrów, musisz znaleźć minigierkę, która pozwoli ci się wyładować.

Sikanie na robale łączące wokół sedesu obniża stres, fiku-miku z klientką w przebieralni zmniejsza podniecenie. To tylko dwa z kilkunastu podobnych przykładów. **Minigierki to sekwencje zręczno-**

ciowe – niezbyt trudne, za to bardzo pomysłowe. Ciekawe jest również to, że każda z nich zwiększa liczbę grzechów na twoim sumieniu o jeden. Jeśli dojdiesz do limitu, czyli tytułowych siedmiu grzechów, musisz uczynić coś dobrego, by oczyścić pamięć z wszystkich brudów. Najlepiej dokonać tego, wracając do domu, gdzie zawsze znajdują się jakieś książki do ustawienia na regale czy naczynia do pozmywania. **Również sceny zbliżeń seksualnych to minigierki, ale w porównaniu z rozpustą resztą gry wyjątkowo subtelne** (np. wodzenie kursorem po zarysie ciała kobiety).

W ten sposób, balansując między grzechami, dobrymi uczynkami i rosnącym podnieceniem czy irytacją, wykonujesz kolejne, określone w fabule zadania, wspinając się na szczyty. Jeśli nie przeszkadzają ci niemoralne treści w grze, będziesz się przy niej bawił nawet nieźle, ale tylko raz. **Ani fabuła, ani średnia oprawa audiowizualna nie zachęcają do tego, by do 7 Sins powrócić.** To zresztą oczywiste – każdy grzech najlepiej smakuje tylko za pierwszym razem.

7 Sins

Producent: Monte Cristo
Dystrybutor PL: LEM

<http://www.montecristogames.com/>

cena 69.90

Multiplayer: nie

Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB

seks ze „smakiem” • kilka niezłych pomysłów (system grzechów/dobrych uczynków)

pod względem moralnym przegina na każdym froncie! • średnia grafika i dźwięk • na raz

Gra, która aż się prosi, by napisano o niej w Fakcie. Ma jednak kilka pomysłów, dzięki którym można w nią zagrać. Raz.

GRYWALNOŚĆ 4

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 3+

OCENA 4

Tak też i tę recenzję postanowiłem podzielić na dwie części. Doktor Jekyllates opisze to, co mu się szalenie podobało, podczas gdy Mr Hydates skoncentruje się na wadach. Który wygra? Szczerze mówiąc, gdy zaczynam pisać te słowa, sam do końca nie wiem.

DR JEKYLATES: Tego jeszcze nie było. **Road to Hell to już nie gra, to kino akcji, które tworzysz samodzielnie.** I nie tak jak w przypadku setek liniowych produkcji, gdzie każde zachowanie postaci jest z góry ustalone przez skrypt. Tu odczuwasz pełną wolność, każde zadanie możesz wykonać na bardzo wiele sposobów. Ale nie uprzedzajmy faktów.

Fabula opowiada o perypetiach Saula Myersa, emerytowanego wojskowego, który wyruszył do Realii (fikcyjne państwo w Ameryce Południowej), by pomóc córce – dziennikarce, która tam zaginęła. Na miejscu okazuje się, że najpewniej została wplątana w jakąś intrygę, zadając się z niekoniecznie dobrymi ludźmi. I nic dziwnego, gdyż **w świecie gry nie ma dobra. Realia jawi się graczowi niczym prawdziwa kraina występku.**

Boiling Point to szalenie udane skrzyżowanie cRPG z FPS-em, z bardzo dużą domieszką swobody GTA. Myersa charakteryzują statystyki, musi on odpoczywać, a leczenie poza szpitalem nie jest nieszkodliwe dla jego zdrowia. **Wstrzykując sobie zastrzyki, może się od nich uzależnić.** Podobnie jak od adrenaliny, którą może nabyć od sprzedawców narkotyków, i od alkoholu, bez którego niezwykle ciężko nawiązać jakieś kontakty w jedynym pubie w mieście. Od używek nie uciekniesz...

Choć głównym zadaniem jest odnalezienie córki, nie musisz się tym w ogóle przejmować. Po prostu wsiadaj w samochód (pierwszy dostaniesz za darmo, kolejne musisz albo kupić, albo ukraść) i jedź w miasto. (W dalszej części gry popływasz również motorówką, pojeździsz czołgiem, a nawet polatasz samolotem i helikopterem!) **Nie musisz długo szukać możliwości zarobku – w Realii jest bardzo wielu chętnych na zatrudnienie dobrego „cyngla”.** Krajem rządzi

sześć grup trzymających władzę: rząd, CIA, bandyci, partyzanci, Indianie i mafia. To, dla której będziesz pracował, zależy tylko od ciebie. Możesz przyjmować zlecenia od kilku bossów, ale na dłuższą metę jest to zupełnie nieopłacalne. Lepiej utrzymywać dobre relacje z jedną frakcją, a reszcie starać się zanadto nie wchodzić w drogę.

Ja wybrałem bandytów, przyjmując od nich przeróżne zadania. **Odzyskać pieniądze od gówniarza handlującego prochami? Bez problemu. Ukraść totem z indiańskiej wioski?**

Boiling Point to gra wielka. Misjami i frajdą z rozrywki mogłaby obdzielić dziesięć innych. Niestety, błędów i niedoróbek starczyłoby na dwadzieścia...

BOILING POINT

ROAD TO HELL

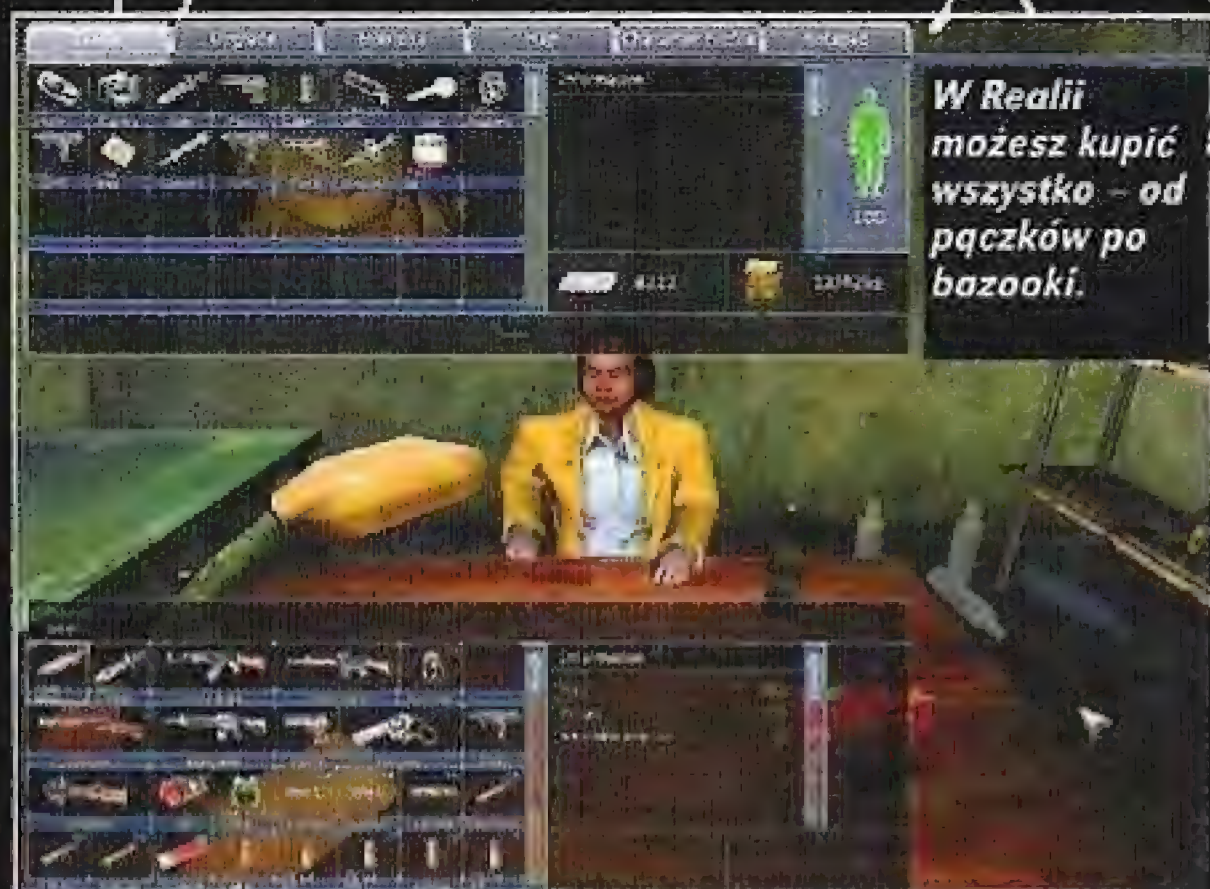
Pierwszy samochód, który dostajesz w grze. Zły nie był, ale dno rzeki to dla niego dobry garaż.

Da się zrobić. Porwać córkę VIP-a? Spox. Szczególnie mile jednak wspominać z pozoru proste zadanie okradzenia mieszkania. Pojechałem na miejsce (cel zawsze jest pokazywany przez radar), doszedłem, gdzie strzałka wskazywała, a tam... żadnych kosztowności. Tylko jakiś gość siedział przed komputerem. Podszedłem bliżej, on mi kazał nie przeska-

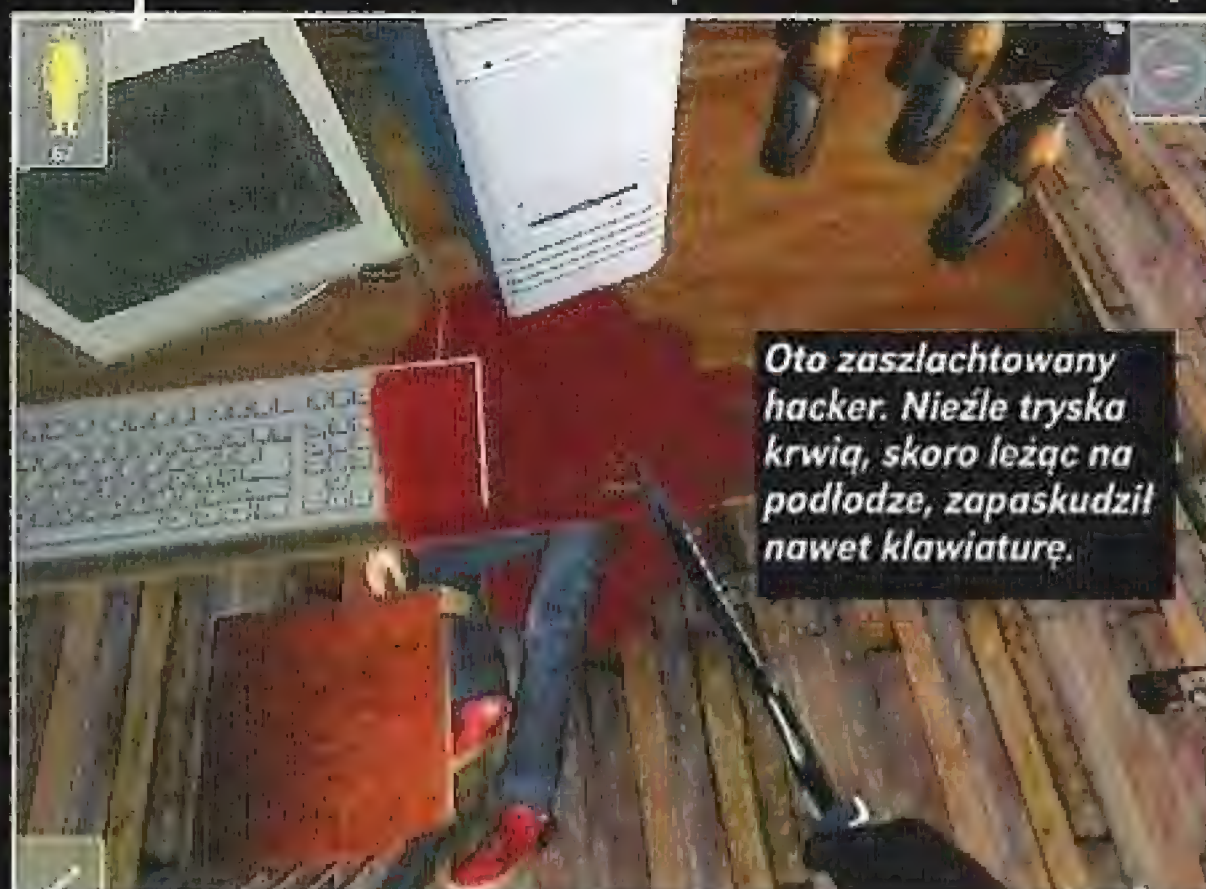
zać, bo właśnie się gdzieś włamywał. Stwierdziłem, że pewnie muszę go zabić i dopiero później okraść – przecież nie mogłem się pomylić, radar stanowczo wskazywał, że byłem w dobrym miejscu. Zadzgałem więc biednego chłopaka, po czym okazało się, że nic przy sobie nie miał! Wkurzony wyszedłem na

zewnątrz... by po chwili zauważyć, że mieszkanie, które miałem okraść, znajduje się piętro niżej.

Ta sytuacja, jakby żywcem wyjęta z „Pulp Fiction”, wyniknęła sama, nie została zaskryptowana przez scenarzystów! A to jest tylko jedno z pierwszych zadań, w całej grze są setki mu podobnych. Idę o zakład, że **w Boiling Point przydarzą ci się dziesiątki przygód, o których będziesz później opowiadał kumplom.** Szalone zabójstwa, pościgi i cudowne ucieczki to tutaj chleb powszedni. W tej grze nie sposób się nie zakochać. Ma ona niewiarygodny magnetyzm – i choć jest dość trudna i wymagająca, na pewno z dużą radością przeniesiesz się do Realii na wiele miesięcy. A nawet taki czas nie gwarantuje, że poznasz choćby połowę sekretów Boiling Point. Jednym słowem: arcydzieło!



W Realii możesz kupić wszystko – od pączków po bazooki.



Oto zaszlachtowany hacker. Nieźle tryska krwią, skoro leżąc na podłodze, zapaskudził nawet klawiaturę.

Chicks!

Boilingpointowy konkurs piękności, oto trzy kandydatki.



Trójkę, wybierz trójkę, panie!



Gdy wyrzucisz broń, na planszy pojawia się ona jako skrzynia... Komuś nie chciało się robić modeli?



Ciekawy rodzaj snajperki - kusza. Nie licz, że trafi dokładnie tam, gdzie mierzysz.

I nie ratuje jej to, że daje do dyspozycji 25 km kwadratowych powierzchni „bez ładowania”. Ładne mi „bez”, skoro często liczba klatek na sekundę spada tak, że nie da się grać. Dopiero na kompie wyposażonym w Athlona 64 i 2 GB RAM-u było w miarę płynnie. Gdzie optymalizacja kodu?!

Ekipa odpowiedzialna za zachowanie NPC-ów też się nie popisała. Najbardziej wkurzające jest to, że jeden z drugim potrafią, np. idąc chodnikiem, zaklinować się w tak feralny sposób, że nie mogą ominąć pozostawionego przez siebie samochodu. Jeśli więc do niego wsiądziesz i ruszysz, przejedziesz ich - a to oczywiście zrukuje ci relacje z cywilami. **Skoro o samochodach mowa - sterowanie nimi nie ma nic wspólnego z rzeczywistością.** Ale to akurat szczegół, w porównaniu do reszty niedoróbek.

Trudno zaś wybaczyć kretynizm innych kierowców. To, że powodują non stop wypadki, to jeszcze pół biedy. Ale szlag mnie trafił, gdy zgodziłem się na wypełnienie z pozoru najprostszej misji z moż-

liwych - przeprowadzenia staruszki na drugą stronę ulicy. Zabawa polegała na tym, że szedłem kilka kroków naprzód, a starowinka do mnie dochodziła - i tak przez cały czas.

Nie była ona zbyt racza, toteż czynność się przedłużała. Ale nic to, w końcu wylądowałem na drugim pasie i zobaczyłem nadjeżdżający samochód. OK, zatrzymałem go własnym ciałem (-

W Boiling Point masz pełną wolność, każde zadanie możesz wykonać na wiele sposobów.

30 punktów życia), nie ma sprawy. Ale żeby staruszka poszła dalej, musiałem odejść od samochodu i wejść na chodnik. Co się wtedy stało? Oczywiście - **kierowca radośnie nacisnął pedał gazu i odesłał babinkę do krainy wiecznych łowów.**

Tego typu sytuacje zdarzają się non stop, co chwila jakiś zbieg okoliczności i niedopracowanie gry (pomimo tego, że **grałem po zainstalowaniu omal 70-megowego patcha!**) skutecznie przeszkadzają w wykonywaniu misji. A jakby tego było mało, gra czasem lubi się też wykrzaczyć całkowicie. Nie tykaj jej nawet kijem od toaletowego mopa. Z dworcowego WC. W kraju trzeciego świata. Jednym słowem: śmieć jakich mało.

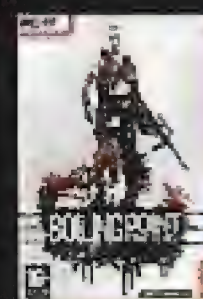
Teutates: Prosi się, by teraz powiedzieć, że prawda leży pośrodku. Tymczasem nie do końca - **Boiling Point jest bezsprzecznie jedną z najlepszych gier w tym roku**, a ma szansę trwale zapisać się w historii - i to bardzo pozytywnie. Pod jednym jednak warunkiem: że Deep Shadows będą wydawali wciąż to nowe patche. Bo choć teoretycznie nic tu nie jest w porządku, Road to Hell wysysa tak mocno, że zapominasz o wszystkich problemach. Oby w momencie, gdy gra wejdzie do polskich sklepów, było już znacznie lepiej. Uprzedzam jednak, że ocena jest przyznana nieco na wyrost.



To się nazywa bryka!

Nie będę już się czepiał grafiki. Jest ona co prawda słaba, ale jednocześnie nie jest też najważniejsza. Pał licho więc wszelkie przekłamanie, przenikanie tekstur, tandetnie wyglądające krzaki itp. To wszystko byłbym w stanie wybaczyć, gdyby gra działała dobrze na każdym kompie. Tymczasem **zabkuje ona nie-miłosiernie nawet na potężnych konfiguracjach - 1 GB RAM-u to dla niej zdecydowanie za mało!**

Nasz Rednacz w dniu zamknięcia numeru.



Boiling Point: Road to Hell

Producent: Deep Shadows

Dystrybutor PL: LEM

<http://www.deep-shadows.com/>

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja RPG

Wymagania: win 2k/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, 4 GB na HDD



wielki świat • masa różnorodnych pojazdów • całkowita swoboda • uzależnienia • dobra fabuła



BŁĘDZISKA, błędy i błędziki

To może być jedna z najlepszych gier od czasów Biblii. Pod jednym tylko warunkiem: że autorzy w kolejnych patchach poprawią setki błędów.

GRYwalność

GRAFIKA

DŹWIEK

5

3+

4+

5-

Autor: Teutates

„Sto lat, sto lat...” – tak już wkrótce będą śpiewać
pracownicy koncernu samochodowego Alfa Romeo.
Szkoda, że w tym samym czasie będą musieli
wstydzić się tej gry...



SCAR

SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Recenzję planowałem zacząć od wyliczenia samochodówek, które swoją klasą wyprzedzają SCAR. Doszedłem jednak do wniosku, że miejsca nie starczy, a czytanie samych nazw z pewnością cię znuży. Przystąpię więc od razu do dewastacji tego, z czym zmagalem się przez ostatnie kilkanaście godzin.

Squadra Corse Alfa Romeo to przede wszystkim zręcznościówka. A więc wszystko poza licencją na samochody jest rzeczczą umowną. Model (lub jeżeli ktoś woli – fizyka) jazdy został najpierw uproszczony, następnie do bólu skopany, a na końcu zaimplementowany w grze. Choć nie, jazda to złe słowo. Odpowiednim określeniem w tym miejscu będzie: toczenie się. Każde z aut jest niewiele bardziej zwrotne niż wóz z gnojem. W dodatku zaprzężony w kulawego konia. Wszystko to przez kąt skreślenia osi, który wynosi maksymalnie 20 stopni. Następstwem tego są zupełnie niekontrolowane poślizgi, które zawsze kończą się na bandzie. Zdarzyło mi się, że jedno

z kół wypadło na zakręcie za linię trasy. I nie byłoby w tym nic specjalnego, gdyby nie fakt, że pozostałe trzy momentalnie straciły przyczepność, powodując, że efektownie wyfrunąłem hen, hen daleko poza tor, jak powiedziałby góral spod samiuśkich Tater.

W każdej chwili można stracić kontrolę nad pojazdem. Wystarczy mały błąd podczas „mierzenia” w zakręt, by zasunąć w reklamę lub zatrzymać się w piaskownicy. Nawet delikatne zderzenie z samochodem przeciwnika może okazać się brzemienne w skutkach. Prócz idiotycznych wydarzeń na drodze

pajęczynka, lampy reflektorów pękają, a zderzaki odpadają. Problem jednak polega na tym, że model kolizji wyglądał o wiele lepiej już w Colin McRae Rally 2.0. Poza tym samochodu nie można zdemolować doszczętnie, gdyż nawet pięć byle jakich dzwonów powoduje, że auto odmawia dalszej współpracy. Co więcej, zniszczenia w ogóle nie wpływają na fizykę jazdy, ale to nie powinno być zaskoczeniem.

przeciwników), gdyż brak jej grama przyjemności z jazdy. Dynamiki jest tutaj tyle co w końcówce maratonu zaspanych żółwi błotnych, a do tego w tle brzękają beznadziejne, wcale nie nakręcające tempa i tętna melodyjki. Sytuacja poprawia się, gdy grasz na padzie czy kierownicy, ale nie jest to produkcja, dla której warto inwestować w sprzęt. Jednym słowem – słabizna, o której można zapomnieć po jednej gołocie (czyli 53 sekundach) grania.

**Auta są tak zwrotne
jak wóz z gnojem
zaprzężony w kulawego konia.**

problemy występują również wewnątrz pojazdu. Biegi zrzucają się natychmiast, gdy tylko ściągniemy nogę/palec z gazu. Prowadzi to do absurdalnych sytuacji na łukach, kiedy trzeba zwyczajnie zwolnić, by wejść łagodnie na początek, a dopiero potem wduś pedal i wyprowadzić samochód z piskiem opon. Tutaj silnik zaraz się krztusi i zaczyna szarpać, powodując utratę styczności z podłożem. Totalnym idiotyzmem są sytuacje, kiedy z tego samego powodu auto zaczyna robić „hopki” na prostej drodze.

Zapowiedzi gry wspominały o systemie zniszczeń pojazdów. I owszem, na szybko pojawia się gęsta



Czas na emeryturę?

Jeździ się beznadziejnie, auto zachowuje się, jakby było holowane, więc można by sądzić, że chociaż grafika stoi na przyzwoitym poziomie. Niestety – i tu jest przeciętnie. Modele samochodów wyglądają przyzwoicie (refleksy w szybach, trochę słońca na masce), ale trasy są puste i sztuczne. Nic wokół się nie dzieje. Miasta wyglądają, jakby wszyscy ich mieszkańcy wymarli. Więc co z tego, że można podziwiać przedmioty Mediolanu czy trasę prowadzącą do Florencji?

SCAR to produkcja przeznaczona dla tych, którzy ślinią się na sam widok jakiegokolwiek modelu Alfya. Natomiast reszta może z czystym sumieniem podarować sobie ten tytuł. Grze nie pomogły żadne specjalne, naprawdę ciekawe i oryginalne opcje (np. cofanie czasu, rozpraszanie



Mediolan, żywej duszy na ulicy.



SCAR jest tak dynamiczny jak ten screen.

Squadra Corse Alfa Romeo

Producent: Milestone Dystrybutor PL: brak

<http://www.milestone.it/>

Cena: Multiplayer: tak

Gatunek: samochodowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

Alfa Romeo! • ciekawe pomysły na zróżnicowanie rozgrywki
fizyka • ubogie zniszczenia • nudne trasy • niewymagający przeciwnicy • brak widoku z wnętrza

Kilka niezłych pomysłów i luksusowa licencja nie uratowały SCAR. Więcej frajdy dawały gry robione już 5 lat temu.

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
OCENA 3-

singles2

Triple Trouble

Singles 2 udostępnia graczom cztery tryby zabawy. Danie główne to Story, czyli tryb fabularny, zaś pozostałe trzy to luźna zabawa w jednej z trzech lokacji: apartamencie, suterenie, i penthousie (czyli domku na dachu). Na początku wybierasz jednak spośród dwóch pierwszych opcji – pozostałe musisz odblokować.

Tryb fabularny to nowość, poprzednio nie mogłeś przeżyć tak filmowej przygody, jak w Singles 2: Triple Trouble. Wpierw wybierasz postać – Josha bądź Annę. Decydując się na Josha, dowiadujesz się, że jest on początkującym muzykiem, żyjącym w związku z dziennikarką muzyczną Anną. Pewnego dnia organizuje ona dla ukochanego spotkanie z szefami wytwórni muzycznych, tymczasem bohater... przespia je. Finał jest taki, że Anna mówi Joshowi kilka przykrych słów i odchodzi. Niemniej los chce połączyć ich z powrotem. Josh zamieszkuje ponownie pod jednym dachem z Anną, w domu jej przyjaciółki Kim. Twoim zadaniem jest więc przekonanie obu ptaszków, by znów do siebie wróciły (jeeee, ale słoduchno – Rednacz).

Tym razem mieszkasz więc nie we dwójkę, a w trójkę, dzięki czemu możliwy jest związek zwany popularnie trójkąciem. Aby jednak do niego doszło, musisz zadbać o stosunki ze współlokatorami. Dialogi do złudzenia przypominają te z Simsów – z menu wybierasz temat do rozmowy, a postacie rozmawiają ze sobą w pozbawionym prawdziwych słów, bełkotliwym języku. Novum w Singles 2: Triple Trouble jest również bar, do którego możesz udać się wieczorem, by poznać ciekawych ludzi czy uzyskać poradę bar-

Wróć do siebie?
Odpowiedz prosimy wysłać
SMS-em na numer...

Singles, czyli Simsy w wersji dla dorosłych doprawione odrobiną erotyki, wracają!

Tryb fabularny jest nowością. Poprzednio nie mogłeś przeżyć tak filmowej przygody, jak w Singles 2: Triple Trouble.

Single*

Josh

Niezbyt bystry, ma problemy z nawiązywaniem znajomości. Anna była dla niego wspaniałą, pomagała mu w karierze muzyka. Stracił ją jednak z własnej winy.

Anna

Młoda, inteligentna, spontaniczna. Pracuje jako dziennikarka w czasopiśmie muzycznym. Mimo swojej ciężkiej pracy ma czas dla swoich przyjaciół. Entuzjastka dobrego jedzenia i romantycznych kolacji.

Magnet

Wyluzowany kumpel Josha. Marzył o karierze muzycznej, jednak zrezygnował z niej w końcu na rzecz własnego baru.

Kim

Kim jest zwariowaną koleżanką Anny. Studiuje kulturę azjatycką, aby lepiej poznać swoje korzenie. Uwaga, szybko się zakochuje – wystarczy bukiet kwiatów i kilka prezentów.

* Na podstawie gry Joshem. Jeśli wybierzesz Annę, zamienia się ona rolą z Joshem, a Magnet z Kim.

mana. Plusem gry jest automatyzacja codziennych czynności. Nie musisz wydawać bohaterowi poleceń zjedzenia obiadu czy umycia zębów, bo wpadnie on na to sam, gdy dostanie wolną rękę. **Mimo tego – a to główny mankament gry – rozgrywka po niedługim czasie staje się nudna**, na jej atrakcyjność nie wpływają nawet zadania związane z główną osią fabuły. Wykonując je, dostajesz jednak punkty doświadczenia, dzięki którym ulepszasz charakterystyki swojego sima, co wpływa na jego rozwój zawodowy.

Zarobione pieniądze jest na co wydawać. W Singles 2: Triple Trouble pojawiło się mnóstwo nowych krzeseł, sof, szafek i szafeczek, więc domatorzy nie powinni narzekać. Tryb budowania jest prosty w obsłudze. Z łatwością zburzysz ściany, wydzielsz nowe pomieszczenia i zbudujesz basen. Pamiętaj – **nikt nie wskoczy z tobą do brudnego łóżka w obskurnej sypialni!** Twojemu simowi możesz też kupować ciuchy na różne oka-

zje. Niektóre ubrania są naprawdę zmyślne, niemniej jednak nie wiem, po co one komu, skoro i tak większość graczy będzie łaźniła po domu nago (szczególnie grając Anną).

Postacie (nawet ubrane) prezentują się okazale. Twarze przedstawiono z dbałością o szczegóły i warto przyglądać się rozmowom simów z bliska. Mimika, choć nie doskonała, potrafi mile zaskoczyć. Muszę przyznać, że grze udało się kilka razy zauroczyć mnie prezentowanymi widokami. Pod względem dźwiękowym gra również jest całkiem niezła, zawsze możesz zresztą posłuchać w tle własnych plików mp3.

Jeśli nie jesteś zwolennikiem Simsów czy gier do nich podobnych, Singles 2: Triple Trouble twoich upodobań na pewno nie zmieni. Grę kładzie przede wszystkim poziom rozgrywki, która – mimo że bardziej urozmaicona niż wcześniej – staje się po kilku godzinach zabawy bardzo nudna. Dużo lepiej zrobisz, odpalając Sims 2.

Singles 2: Triple Trouble

Producent: Rotobee

Dystrybutor PL: brak

<http://www.singles2.com/>

cena

Multiplayer: nie

Gatunek: sim

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB

tryb fabularny • nowe przedmioty i ubrania • zadania do wykonania

nuuda • gra jest mało nowatorska • częstokroć cenzura

Tylko dla zdeklarowanych fanów Simsów. Pozostali mogą sobie odpuszczać, bo bardzo szybko im się znudzi.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DŹWIĘK

3+

Małe łaziki to jedne z lepszych pojazdów – są szybkie i skuteczne w walce z piechotą.



Oto mały urodzinowy prezencik dla załogi czołgu.



BATTLEFIELD

Wybierz serwer. Klik. Wybierz mapę. Klik. Wybierz klasę postaci. Klik. A teraz uważaj na swój tyłek, bo za moment wokół ciebie rozpęta się prawdziwe piekło.

Wystarczą trzy kliknięcia myszą, by sprzed ekranu monitora przenieść się na współczesne pole walki, gdzieś na Bliskim czy Dalekim Wschodzie. Wystarczy chwila oczekiwania, by poczuć w rękach karabin M4A1, zasiąść w wieżyczce transportera opancerzonego LAV-25, zesłać na przeciwnika ostrzał artyleryjski. Najnowsza część serii Battlefield tworzy bardzo wiarygodną iluzję frontowej rzeczywistości. Do pełnego realizmu brakuje tylko piachu w zębach i posoki ciekącej z kończyn rozszarpanych pociskami przeciwnika. Ale za tym akurat nikt chyba nie będzie tęsknił, prawda?

Podobnie jak dwa lata temu Battlefield 1942, tak teraz Battlefield 2 sparaliżował na kilka dni pracę w naszej redakcji. Jeśli jest się fanem FPS-ów, szczególnie sieciowych, trudno jednak nie jarać się tym, co udało się zrobić ekipie z DICE. **Widać, że programiści wzięli sobie do serca wszystkie zastrzeżenia, jakie gracze mieli do Battlefield Vietnam**, zachowali to, co uznali za najlepsze w BF1942 (m.in. ciekawe mapy, szybkość rozgrywki, pojazdy), a do tego dołożyli kilka pomysłów własnych lub mądrze „pożyczonych” z innych sieciowych shooterów (m.in. przyznawanie punktów za asysty przy fragach czy niszczeniu pojazdów, możliwość zapisania przebiegu całej sesji itd.). W efekcie powstała produkcja, w którą po prostu chce się grać.

By nie urazić niczyich uczuć, przedstawiona w grze wojna jest całkowicie fikcyjna, choć poza koalicją państw arabskich MEC (również wymyśloną przez twórców), biorą w niej udział jak najbardziej realne wojska USA i Chin. Walka również toczy się w miejscach inspirowanych prawdziwymi lokalizacjami, m.in. w górach północno-wschod-

nich Chin, przy wejściu do Zatoki Perskiej, w okolicach miasta Dalian, położonego nad Morzem Żółtym.

Podział na wojska USA, Chin i MEC pozwolił także na zróżnicowanie broni i sprzętu wykorzystywanego podczas potyczek – US Army korzysta oczywiście z uzbrojenia amerykańskiego, MEC z broni produkcji rosyjskiej, a armia Chin z tego, co stworzył przemysł zbrojeniowy tego najludniejszego kraju świata. Battlefield 2 to zresztą rzadka okazja, by poznać zarówno wyposażenie chińskich oddziałów, jak i tamtejsze komendy wojskowe – bowiem żołnierze każdej ze stron konfliktu posługują się swoim ojczystym językiem! W grze występuje 30 we-

Do pełnego realizmu brakuje tylko posoki ciekącej z rozszarpanych kończyn.

hikułów i – podobnie jak w BF1942 i BF Vietnam – są one bardzo atrakcyjnym dodatkiem do zabawy. **Wciąż jednak samoloty sprawiają problem**, w Battlefield 2 o tyle większy, że jako odrzutowce latają szybciej i trudniej nad nimi zapanować.

Battlefield 2 to duża, „ciężka” aplikacja, w której nawet menu startowe może przstraszyć żółtodzioba. Kolejne zakładki pozwalają na przejście do m.in. ekranu statystyk, zestawu opcji dotyczących gry dla jednego oraz wielu graczy. **Brakuje jednego dużego przycisku „GRAJ TERAZ”**, ale po kilku minutach można w końcu zapanować nad menu

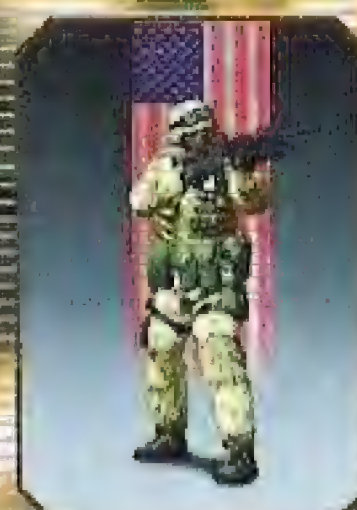
głównym i wziąć się za niezwykle ważną rzecz – wybór mapy. Jest ich w grze – w zależności od tego, jak liczyć – albo 12, albo 36. O co chodzi?

Otóż **12 podstawowych map przygotowano w trzech różnych wersjach – dla maksymalnie 16, 32 lub 64 graczy** – dzięki czemu zabawa jest atrakcyjna i pełna emocji, niezależnie od tego, ilu ludzi spotka się jednocześnie na serwerze.

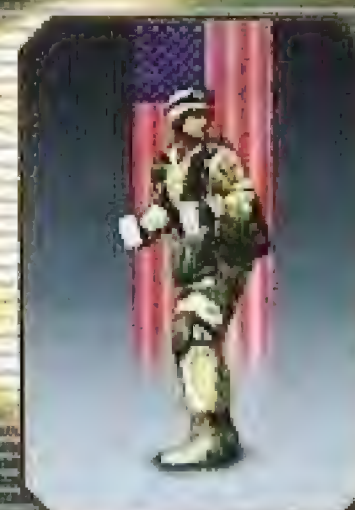
A emocji nie brakuje także dlatego, że same mapy to istny majstersztyk. Spośród tej dwunastki tylko jedna, Opera-

Gra w klasy

W Battlefield 2 występuje siedem klas żołnierzy, różniących się między sobą ekwipunkiem i zadaniami wykonywanymi na polu walki.



Szturmowiec
Najbardziej popularna i uniwersalna klasa. Wyposażony w karabin o dużej mocy, co czyni z niego prawdziwego zabójcę.



Sanitariusz
Ratuje kolegów życie. Kiedy leżąc w kałuży krwi, zobaczysz go nad sobą, wiesz, że zaraz wrócisz do gry cały i zdrowy.

Rakiety wyrzucane przez helikoptery musisz sam naprowadzić, myszką kierując ich lotem!



LD



W kupie raźniej.

Mapa komendanta daje ci dużo lepszy ogłęd pola walki.



Do samolotów wsiadasz na własne ryzyko. Cholernie trudno nad nimi zapanować.



Medyk to prawdziwy anioł pola bitwy.

tion Clean Sweep, jest wyjątkowo nieudana, pozostałe zaś są albo bardzo dobre, albo po prostu wyśmienite. Zachwyca Strike at Karkand, miejska mapa USA vs. MEC, w której burza piaskowa powoduje, że walka w ciasnych uliczkach wyjątkowo podnosi poziom adrenaliny. Kolejna świetna lokacja to Shongua Stalemate, z mgłą unoszącą się nad bagnami, z punktem kontrolnym umieszczonym na dziedzińcu buddyjskiej świątyni, pełna doskonałych kryjówek dla snajperów. Równie udany teren walk to Gulf of Oman. Wśród map przeważają te umieszczone w mieście lub przynajmniej wśród zabudowań przemysłowych, a walka na krótki dystans jest wyjątkowo zażarta i emocjonująca. Za sposób, w jaki przygotowano mapy, należą się programistom gorące brawa.

Istotą Battlefielda 2 jest zabawa przez sieć, ale nawet w trybie single gra oferuje sporo frajdy. Boty prezentują poziom inteligencji nie tylko dość wysoki, ale także zróżnicowany – czasami przegrywają z dużą stratą punktów, ale potrafią także zewrzeć szyki i przygotować obronę trudną do przełamania. Nie można się jednak spodziewać, że zastąpią one żywych graczy, choćby dlatego, że niezbyt dobrze radzą sobie z manewrowaniem pojazdami i w ciasnych miejscach (np. przy mostach) tworzą się czasami prawdziwe korki. Ponadto z botami grać można tylko na najmniejszych wersjach map (do 16 graczy), a część z terenów walk zyskuje w swoich większych odmianach. Tryb single to po prostu wstęp do głównej części zabawy, czyli gry przez sieć.

W multiplayera warto grać z wielu powodów. Po pierwsze przeciwnicy stają się nieprzewidywalni, dzięki czemu nawet słabi gracze, kierujący się tylko instynktem samozachowawczym, a nie taktyką, są lepsi od botów. Po drugie tylko grając przez sieć, można budować własne statystyki, konkurować z innymi, a także odkrywać nową broń czy sprzęt (otrzymywane za zasługi na polu bitwy). Po trzecie wyłącznie w trybie multi sens mają takie nowe pomysły twórców jak opcje dostępne dla komendanta czy możliwość łączenia się graczy w drużyny, z własnym dowódcą, ułatwieniami w komunikacji wewnątrz grupy,

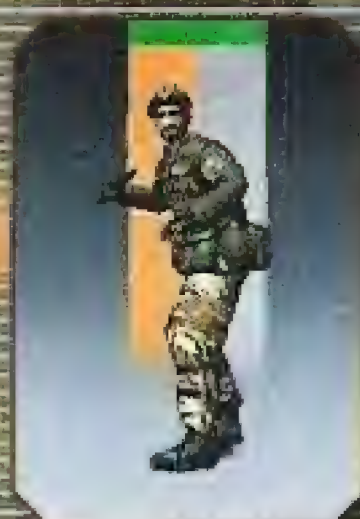
możliwością obserwowania pozycji kolegów na mapie itd.

Tryb komendanta warto szerzej wyjaśnić. Jeden z graczy – jeśli jego towarzysze się na to zgodzą – może korzystać ze specjalnej mapy i dostępnych tylko na niej poleceń, takich jak wykrywanie pozycji wroga, zrzut zaopatrzenia czy wskazanie celu dla artylerii. Dodatkowe możliwości wiążą się jednak z pewnym utrudnieniem – podczas korzystania z mapy komendant jest wyłączony z gry, ale wciąż obecny na polu walki. Może więc stracić życie, nie wiedząc nawet, kto i jak go za-

atakował. Testując grę, mieliśmy okazję zagrać tylko z innymi recenzentami ze świata (gra nie była wtedy jeszcze dostępna w sklepach) i widać było, że wszyscy dopiero poznają tę nowinkę, jaką są rozkazy dostępne dowódcemu. Biorąc jednak pod uwagę możliwości, jakie oferuje mapa komendanta, stawiam menażkę wojskowej grochówki (z popitką oczywiście!) na to, że gracze będą z niej bardzo chętnie korzystali.

Wśród tych zachwytów nad Battlefieldem 2 musi się jednak pojawić jedno duże, poważne zastrzeżenie. Gra ma ogromne wymagania sprzętowe, kto wie, czy nie największe z dostępnych na rynku FPS-ów. Przedstawiona na pudełku konfiguracja minimalna pozwala na jako tako poprawną zabawę jedynie przy najniższej szczegółowości wirtualnego świata, a żeby pograć przy średnim lub wysokim poziomie grafiki, trzeba mieć naprawdę mocny sprzęt. Jeśli jednak jesteś fanem sieciowych FPS-ów, radzę prędzej lub później zainwestować w komputer – na pełnych detalach gra wygląda naprawdę znakomicie. Nie spodobało mi się także to, że podnosząc plecak innego żołnierza (pozostały po jego śmierci), automatycznie zmieniasz klasę postaci, zamiast uzupełniać amunicję.

A więc grać? Grać, grać, grać bez końca. Tak jak pisaliśmy przy okazji zapowiedzi w zeszłym numerze – Battlefield 2 to najlepszy sieciowy shooter, jaki trafi na rynek w tym roku. Chyba nie chcesz, żeby cię to ominęło?



Komandos

Wykonuje zadania specjalne. Samolot pilotowany przez niego automatycznie staje się niewykrywalny przez radar.



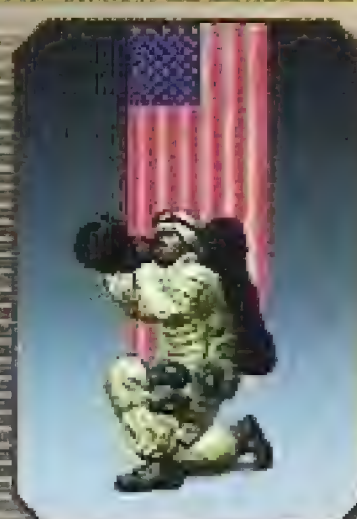
Żołnierz wsparcia

Nie dość, że ma przy sobie ciężki karabin maszynowy, to jeszcze potrafi przekazywać amunicję kolegom z zespołu.



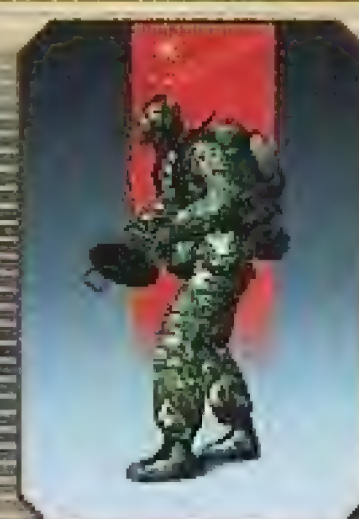
Snajper

Widomo – wchodzi na najwyższy budynek na mapie, skąd się śmiercionośne pociski. Uważaj na niego...



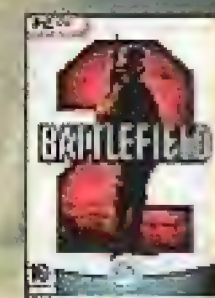
Grenadier

Nieoceniony w walce z pojazdami. Gdyby nie on, każdą walkę wygrałby ten, kto pierwszy zasiadłby za sterami czołgów.



Mechanik

Specjalista od naprawiania i niszczenia sprzętu zmechanizowanego. Klasa dla doświadczonych graczy.



Battlefield 2

Producent: DICE

Dystrybutor PL: EA Polska

<http://battlefield2.ea.com/>

CENA 139,00

Multiplayer: tak

Gatunek: sieciowy FPS

Wymagania: procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, DVD



świetne mapy • ogromna grywalność • duży wybór broni i sprzętu



duże – bardzo – wymagania sprzętowe

Dzięki Battlefield 2 przeniesiesz się tak blisko na współczesne pole walki, jak to tylko możliwe bez ryzykowania własnym życiem i zdrowiem.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DŹWIĘK

5+

OCENA

Pod względem fabuły gry RPG często powielają schemat: jedynie główny bohater, sławiony w przepowiedniach wybraniec, jest zdolny uratować świat przed zagrażającym mu Wielkim Złem. Co by się jednak stało, gdyby zamiast wybawiania ludzkości heros zajął się zaspokajaniem własnych potrzeb?

Takie pytanie zadał sobie Brian Fargo, ojciec serii Fallout. Zakładając studio inXile Entertainment, postawił sobie za cel **wniesienie powiewu świeżości do dosyć hermetycznego gatunku RPG**. Jeszcze tylko zapożyczył engine z konsolowej gry Baldur's Gate: Dark Alliance i zabrał się za tworzenie The Bard's Tale.

Głównym bohaterem gry jest Bard. Postać, która w głębokim poważaniu ma losy świata, a jedyne, co go in-

teresuje, to kobiece krągłości i zawartość własnej sakiewki (choć cudzą też nie pogardzi). Na samym początku będziesz wykonywał questy, do których gry z tego gatunku zdążyły już nas przyzwyczaić,

czyli typowe przynieś-wynieś-pozamiataj. Później jednak zajmiesz się już głównym zadaniem – uwolnieniem księżniczki z rąk szalonego maga. Każde z tych dość standardowych zdarzeń jest komentowane przez Barda z dużą dawką sarkazmu. Jednak cięty język grajka nie jest w stanie ukryć pierwszej z wad gry. **Nawet jeżeli zechcesz wykonać wszystkie poboczne questy, to skończysz rozgrywkę po mniej więcej 15 godzinach.** Ponowne jej przechodzenie również nie ma sensu, bo gra jest liniowa do bólu.

Niezaprzeczalnym plusem tej produkcji jest humor. Bard jest cały czas obserwowany przez Narratora (jego głos słychać spoza kadru), który nie szczędzi uwag dotyczących zachowania bohatera. Właśnie dialogi pomiędzy grajkiem a „Opowiadaczem” są jednym z naj-

Zawsze chodź z przyzwaną wiedzą. Dzięki jej mocom leczącym wyjdiesz cało z niejednej potyczki.

CLICK TRICK!

śmiesznieszych elementów Bard's Tale. Zabawne jest też to, że podczas swojej podróży spotkasz mnóstwo wybrańców ratujących świat, zazwyczaj jednak nie są oni w stanie obronić nawet samych siebie, co również jest przez Barda odpowiednio zjadliwie komentowane.

Jeżeli chodzi o miejsca, w których toczy się gra, naprawdę jest co oglądać. Lokacje są zróżnicowane i **w czasie swojej wędrówki przemierzysz zarówno zalesione tereny, jak i skute lodem łańcuchy górskie.** Wszystko to przedstawione zostało z dużą dbałością o szczegóły, w rzucie izometrycznym. Taki widok sprawia, że wysokie drzewa zdają się „wychodzić” z ekranu, dzięki czemu gra zyskuje dodatkową głębię. Daje to również duże pole widzenia, któ-

Ratowanie świata? Walka ze złem? No dobrze, dobrze, ale co ja z tego będę miał?

The BARD'S TALE™

POWROT PRZESTRZENI

Then, art in the Gail of Adventures.
Add member
Remove member
Create a member
Save party
Quit game
Enter the city
Pick options
Load saved game

CHARACTER	AC	HIT	PS	SP	PS	CL
MANGAR	100	100	100	100	100	100
HUNTER	100	100	100	100	100	100
BARD	100	100	100	100	100	100

The Bard's Tale

Gra napisana przez programistów Interplay w połowie lat 80. Miastu Skara Brae zagraża zły mag Mangar i tylko grupa śmiełków prowadzona przez ciebie może go pokonać. Doczekała się dwóch kolejnych części, a teraz swoistego hołdu w postaci nowej wersji The Bard's Tale.

Średniowieczna wersja Tercetu Egzotycznego.

...a teraz zagram Macarenę.

re umożliwia efektywniejsze poruszanie się w czasie walki.

Grafika stoi na dobrym poziomie. Mimo że engine nie należy do najnowszych (i jest konsolowy!), to świetnie wywiązuje się ze swojego zadania. Wiadac, że włożono dużo pracy w jego udoskonalenie. Tekstury są ostre i czyste, a do modeli postaci również nie można mieć zastrzeżeń. Jedyną wadą jest to, że ruchy wykonywane przez bohaterów w trakcie przeprawy animowanych wyglądają zbyt sztywno.

W nietypowy sposób ludzie z inXile podszli do problemu gotówki i inwentarza. W dotychczasowych produkcjach zazwyczaj dzielnie kolekcjonowało się to, co upuszczali przeciwnicy, by później sprzedać łupy w sklepie. W Bard's Tale ekwipunek jako taki nie istnieje i wszystkie podniesione przedmioty są od razu przemieniane na bręczące monety. Dzięki temu, kiedy znajdziesz nową, lepszą broń, stara jest automatycznie sprzedawana. Jest też jednak druga strona medalu. Takie rozwiązanie całkowicie zabiera radość z polowania na nowy sprzęt. W całej grze jest tylko kilka sklepów, a liczba sprzedawanych w nich przedmiotów jest niewielka. W związku z tym po pewnym czasie

masz tyle srebra, że jesteś w stanie wykupić wszystko, co tylko zechcesz.

Brak ekwipunku rodzi kolejny problem – Bard nie ma gdzie przechowywać leczniczych mikstur. Jak sobie poradzić z tym

Niezaprzeczalnym plusem tej produkcji jest humor – obsmiano w niej każdy schemat gier RPG.

twórcy? Otóż istnieją dwa sposoby na odzyskanie sił vitalnych. Pierwszym jest wezwanie wiedźmy, która leczy cię co pewien czas. Kolejnym – przywołanie ducha księżniczki Caileigh, tej samej, którą masz uratować. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie to, że samo przyzywanie trwa odrobinę zbyt długo. W „ciężkich chwilach” przedzieranie się przez menu przywoływania zwykle kończy się śmiercią Barda i... zabawnym komentarzem Narratora.

Za sposób realizacji walki z przeciwnikami twórcami gry należy się piwo. Gra jest sprawnie włada bronią i stosuje różne style walki. Oprócz standardowych przyjaciół w postaci łuków,

toporów, mieczy i innego żelastwa, znalazło się też miejsce dla przyzwywanych stworów. Poza psem towarzyszącym Bardowi przez całą grę warto wymienić choćby emerytowanego poszukiwacza skarbów, który odgrywa rolę średniowiecznego sapera i rozbija wszystkie pułapki, na które się natkniesz. Towarzysze wzywani są przez Barda za pośrednictwem wygrywanych przez niego utworów. Stworów jest sporo (ja naliczyłem 16), jednak w każdym momencie możesz korzystać z pomocy tylko kilku wybranych. To, co w walce irytuje, to ponowne pojawianie się zabitych wrogów. Jeżeli przed wejściem do jakiegoś budynku stoczyłeś pojedynek z grupką przeciwników, to możesz być pewien, że będą ponownie na ciebie czekać, gdy wyjdiesz.

Oprawa dźwiękowa jest najmocniejszym elementem produkcji. W trakcie rozgrywki natkniesz się na kilka przerywników, w których geniusz aktorów podkładających głosy wręcz błyszczy. Kwesie Barda wypowiada Cary Elwes, który grał Robin Hooda w filmie „Robin Hood i faceci w rajtuzach”. W rolę Narratora wcielił się Tony Jay, osoba znana z wielu gier RPG (m.in. Icewind Dale) oraz kreskówek. Ogólnie można usłyszeć trzy odmiany języka Shakespeara (bry-

tyjską, irlandzką i szkocką), plus dialekt starszokocki, którego zrozumienie graniczy z cudem. Warto dodać, że w polskiej wersji gry zagrają Piotr Fronczewski i Borys Szyc.

W grze znalazło się miejsce dla kilku utworów muzycznych, które łatwo wpadają w ucho. Czasami jednak trwają za długo i mogą zacząć denerwować. Mimo to piosenkę piwoszy z karczmy „Pod pijanym szcurem” nuci pod nosem do dziś. Co ciekawe, całą ścieżkę dźwiękową nagrano przy użyciu instrumentów z epoki, usłyszysz więc dawne smyczki, bębny i piszczałki. Całość przypomina brzmieniem irlandzkie utwory folkowe i idealnie wpasowuje się w klimat gry. Nie można mieć również zastrzeżeń do odgłosów walki. Uderzenia i bloki brzmią przekonująco i czuć ich moc. Dźwięki otoczenia również stoją na wysokim poziomie. W miastach nawołują się ludzie, a wędrując lasem, możesz wsłuchać się w szelest liści na wietrze.

The Bard's Tale ma trochę dobrych pomysłów, jednak ich wykonanie można było bardziej przemyśleć. Dzięki postaciom, z którymi można się utożsamiać, oraz charakterystycznemu poczuciu humoru, gra uzyskuje charakter. Wprowadzenie większej liczby zadań lub dodanie trybu multiplayer z pewnością przedłużyłoby żywotność tego tytułu, a tak użyjemy grę wyłącznie jednorazowego użytku. Szkoda, bo żal zostawiać Barda i jego kompanów.



Ta pani czeka na ciebie na końcu wędrówki.



To chyba nie jest najlepszy czas na opalanie się.

Browar Song



Zlokalizowana wersja gry to nie tylko dialogi nagrane m.in. przez Piotra Fronczewskiego i Borysa Szyc, ale również polskie wersje piosenek Barda. Ich autorem jest Leszek Solarski, student Akademii Muzycznej w Krakowie. Na co dzień śpiewa muzykę klasyczną, debiutował u Krzysztofa Pendereckiego, w utworze „Siedem Bram Jerozolimy”. Nagrywanie songów do Bard's Tale było dla Leszka połączeniem dwóch miłości – muzyki i gier komputerowych. Na płycie CD znajdziecie wersję demo jednego z utworów. Prawdziwy hit!



O, proszę, jaka nam roślinka urosła.

The Bard's Tale

Producent: inXile Entertainment Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.thebardstale.com/>

CENA 99,90

Multiplayer: nie

Getunek: action / RPG

Wymagania: procesor 933 Mhz, 256 MB RAM, grafika z obsługą vertex shader 1.1

udźwiękowienie • humor • postać głównego bohatera

za krótka • na jeden raz • rozprowadzanie się przeciwników

Duża dawka humoru zapewni świetną zabawę. Gdyby tylko gra była odrobinę dłuższa...

GRYwalność 4

GRAFIKA 4

DZWIĘK 4+

4

Autor: Krzysiek

Still Life

Późna noc, jestem sam w domu. Nigdy nie byłem nadwrażliwy, ale po kilku godzinach spędzonych ze Still Life z pewnym niepokojem patrzę na cienie z pokoju obok...



Tego typu widoków w grze jest całkiem sporo.

To nie jest survival horror. To właściwie nie jest w ogóle horror, przynajmniej w porównaniu z tym, do czego przyzwyczały nas gry polegające na chodzeniu po ciemnych pomieszczeniach i strzelaniu do wyskakujących nagle z szaf zombie. Still Life to dreszczowiec pierwszej wody, którego nie sposób porównywać do innych gier, a nawet filmów. Podobnych (i lepszych) wrażeń dostarczyć może chyba tylko lektura, napisana niezwykle sprawnym piórem.

Znasz Victorię McPherson? Na pewno nie, ale jeśli grałeś w Post Mortem, powinienesz przypomnieć sobie Gusa, jej dziadka. Ta dwójka dochodzić będzie prawdy o seryjnych zabójstwach dokonywanych przez szaleńca na młodych kobietach. Nie będzie to jednak relacja typu – mądry dziadek i głupiotka uczennica. Victoria jest już wziętą agentką FBI, a Gus od dłuższego czasu nie żyje. Kto powiedział, że śledztwo prowadzić będą jednocześnie?

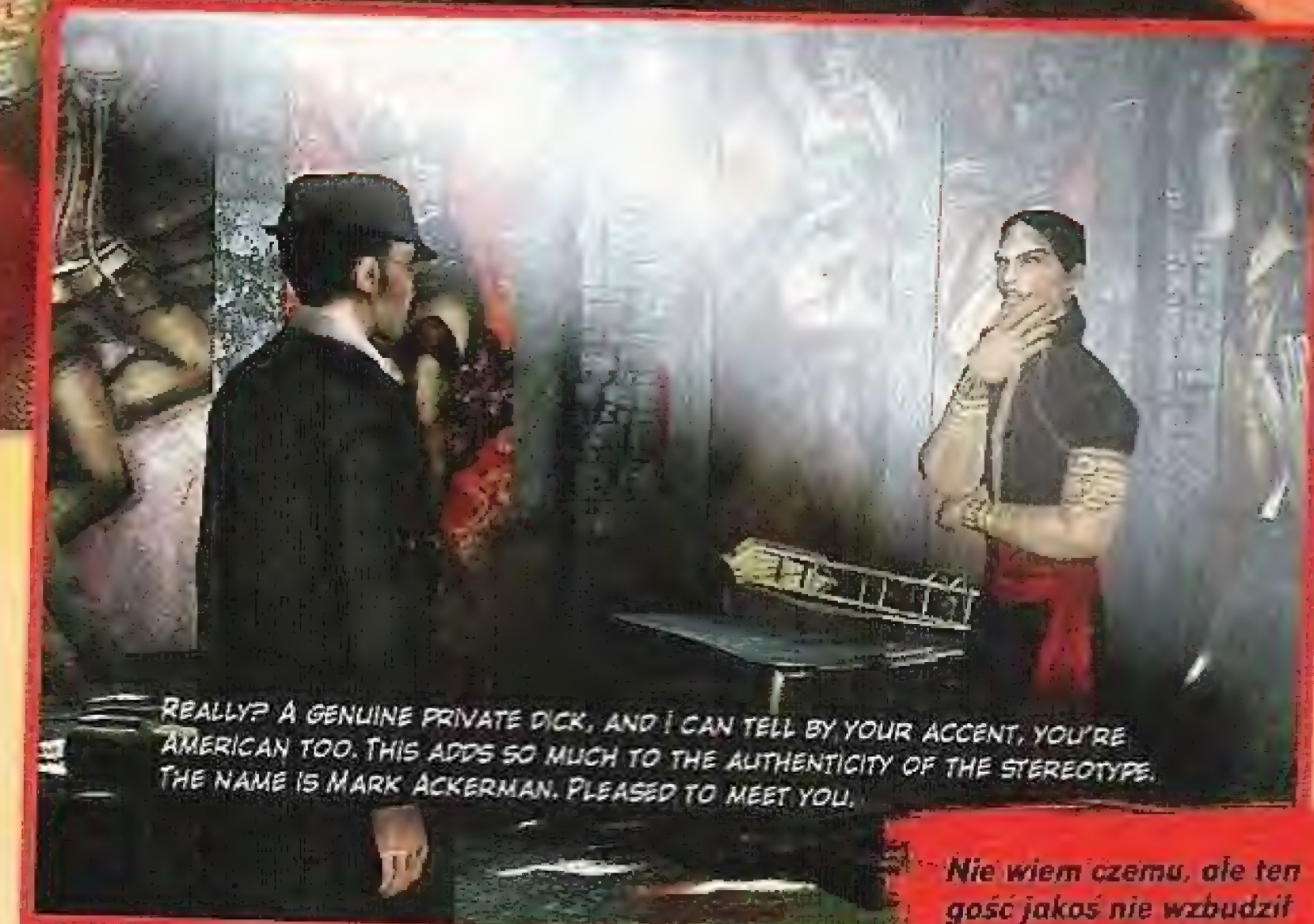
Oczywiście nie chodzi o jedną sprawę. Akcja gry dzieje się w Chicago w czasach współczesnych, poczynania Gusa poznasz tylko przy okazji obszernych retrospekcji, podczas których przeniesiesz się do Pragi z lat dwudziestych ubiegłego wieku. Obie serie morderstw, które starają się rozpracować bohaterowie, nie są jednak zupełnie

niepowiązane. Przeciwnie – podobieństwa są zadziwiające i wraz z postępem akcji coraz bardziej wciągniesz się w zawiłą i fascynującą intrygę. Wątki przeplatają się w perfekcyjny, logiczny i naturalny sposób. Tak czy inaczej jednak odnoszę wrażenie, że płacąc za Still Life, dostałem dwie zupełnie różne gry.

Początkowo kierujesz tylko poczynaniami Victorii, która po jakimś czasie znajduje u siebie w domu na strychu stary dziennik dziadka. Wraz z lekturą kolejnych kart odkrywa tajemnicę, którą ten skrywał przed wszystkimi. Rzeczywiście, wydarzenia są nie mniej mroczne niż miasto, w którym miały miejsce. A jak powszechnie wiadomo, historia lubi się powtarzać, dlatego grając, odnajdziesz wspólne elementy obu śledztw, aż w końcu odkryjesz wiele tragicznych i zgoła para-

Still Life to dreszczowiec, którego nie sposób porównywać do innych gier. Podobnych wrażeń dostarczyć może tylko lektura dobrej książki.

normalnych wątków. Usilnie staram się jak najmniej pisać o fabule, choć korci mnie, żeby podzielić się z tobą wieloma niepowtarzalnymi smaczkami, których ze świecą można szukać w innych grach. Rzucając samymi ogólnikami, z niemałą



REALLY? A GENUINE PRIVATE DICK. AND I CAN TELL BY YOUR ACCENT, YOU'RE AMERICAN TOO. THIS ADDS SO MUCH TO THE AUTHENTICITY OF THE STEREOTYPE. THE NAME IS MARK ACKERMAN. PLEASED TO MEET YOU.

Nie wiem czemu, ale ten gość jakoś nie wzbudził mojej sympatii.

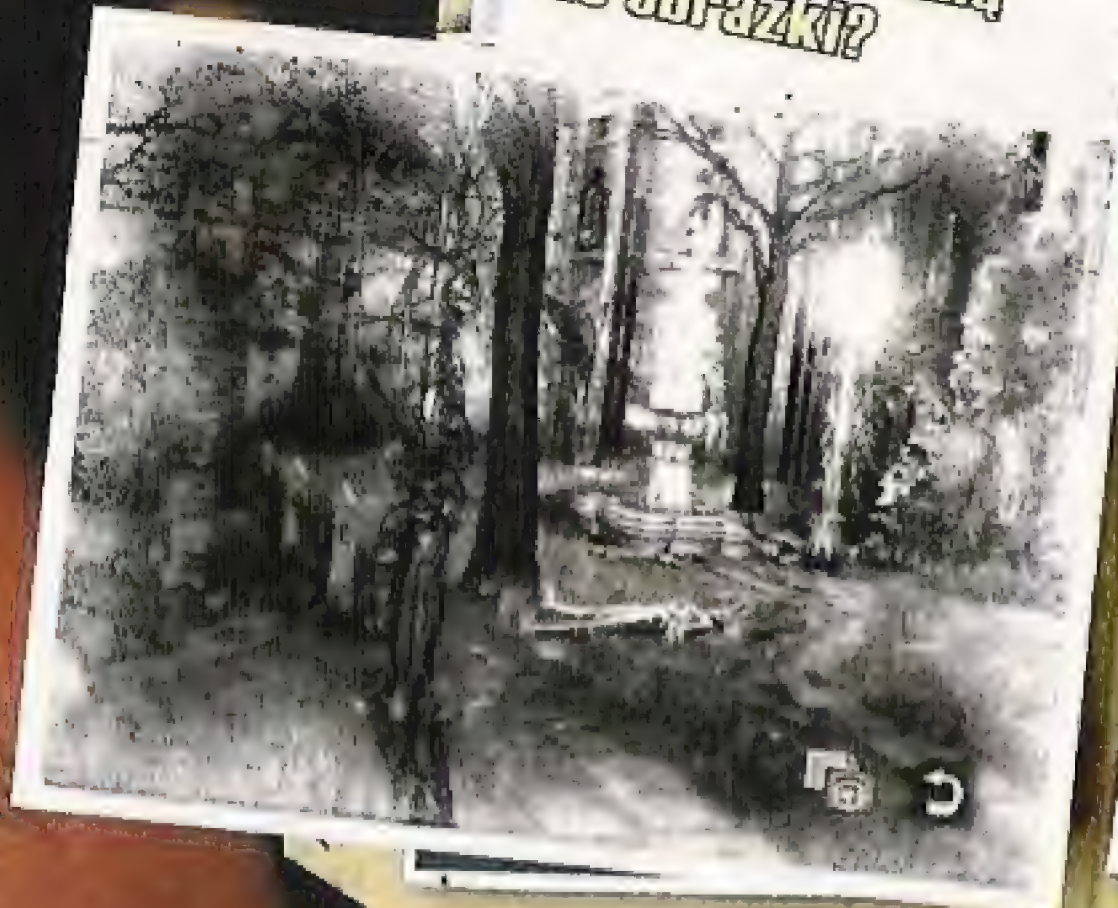
satisfakcją muszę powiedzieć, że Still Life wprowadza gry w niedostępne dla nich do tej pory rejony. Bardzo odważnie można stwierdzić, że zahaczają one już o artyzm. Gra Microids (autorów m.in. znakomitego dwuczęściowego na razie cyklu Syberia) zmusza do myślenia i obcowania ze sztuką (konkretnie z obrazami namalowanymi dla potrzeb gry). Nie-

wiele jest gier, o których można coś takiego powiedzieć.

Dość jednak tej pieśni pochwalnej, bo mi miejsca na konkrety w końcu zabraknie. Przede wszystkim, dla pełnej jasno-

ci – Still Life to klasyczna przygodówka z interfejsem wskaż i kliknij (point & click). Nie można w niej zginąć, nie znajdziesz też elementów zręcznościowych czy rozgrywki prowadzonej na czas (z jednym małym odstępstwem, ale nietrudnym). Zagadki stawiane przed graczem nie odstają pod względem trudności od tego, do czego przyzwyczały nas inne przygodówki. Nie brak natomiast łamigłówek, które wielu graczy mogą zniechęcać. Po cichu jednak powiem, że jeśli szlag cię trafią, bo nie jesteś w stanie na przykład otworzyć zamka (co jest trudniejsze niż w Post Mortem), to zawsze możesz zajrzeć do solucji. W niektórych przypadkach zabawa tylko na tym zyska, bo nie wybijesz się z rytmu i nie stracisz wątku, spędzając bezproduktywnie kilka godzin nad jakimś elementem logicznym.

Czym się różnią te obrazki?



Zadanie żywcem wzięte z gry. Porównaj dwa obrazki. Po lewej stare zdjęcie z miejsca zbrodni, po prawej stan obecny. Znajdziesz jedną różnicę? (Oczywiście nie licząc ciała).



Jedna z bardzo wielu zagadek logicznych. Czasem szlag może przy nich trafić.



Bardzo ważnym elementem w Still Life są prowadzone przez ciebie rozmowy. **Niestety nie masz większego wpływu na dialogi, gra jest oczywiście całkowicie liniowa.** Konwersując z napotkanymi postaciami, masz jednak często możliwość kliknięcia prawym klawiszem myszy (co sygnalizuje ikona w rogu ekranu), dzięki czemu dostajesz możliwość pytania rozmówcy o coś niekoniecznie istotnego dla sprawy, ale zawsze ciekawego i wprowadzającego w świat gry. Rozmowy to zresztą niezwykle przyjemne fragmenty – są ciekawe, dość naturalne i przede wszystkim świetnie przeczytane. Aktorzy podkładający głosy pokazali, jak się to robić powinno (choć niektórych może razić zdecydowanie niepraski akcent niektórych postaci, ale to już czepialstwo).

Zadania w grze nie są szczególnie skomplikowane, zwykle dotyczą znajdowania przedmiotów i dostarczania ich do konkretnych osób lub miejsc. W większości przypadków dotyczą spraw bardzo poważnych, więc z tym szerszymi ramionami **powitałem tak ambitne misje jak przyniesienie szefowi kawy czy upieczenie ojcu ciasteczek.** Są to oczywiście najłatwiejsze zadania w grze, ale jakoś miło i sympatycznie się je wykonywało. Cieszy, że autorzy dali taką chwilę na odsapnięcie. Z trudniejszych czynności wymienić można np. porównywanie starszych fotografii z miej-



Niegorzszą chatupka...

sca zbrodni z obecnym otoczeniem. Zawsze różnią się jednym drobnym szczegółem, który należy odnaleźć. Zabawa przy tym jest przednia, o czym możesz przekonać się, zaglądając do ramki.

Nie ma jednak gry bez wad. W Still Life nie uprzykrzają one zbytnio życia, ale nie sposób ich nie zauważyć. **Najbardziej irytowała mnie konieczność bezsensownego mijania wciąż tych samych lokacji,** na których nic się nie dzieje, aby dotrzeć do samochodu, w którym jest mapa miasta. Myślę, że z powodzeniem można było to załatwić stworzeniem jednego przycisku skrótu lub choć przyspieszeniem poruszania się postaci po lokacjach. Podwójne kliknięcie sprawia, że Victoria lub Gus biegną we wskazane miejsce. Szkoda, że nie można ominąć tej animacji i od razu przenieść się np. do nowej lokacji.

Na koniec jeszcze kilka słów o oprawie. Poza znakomitymi głosami z głośników sęczy się też nie najgorsza muzyka, choć z oczywistych przyczyn po jakimś czasie musi się znudzić, zważywszy na to, że w kilku lokacjach spędzisz nawet po kilkadziesiąt minut. Graficznie jest nieco gorzej. **Otoczenie nie umywa się do tego, co widać np. w Syberii, jedynie woda wygląda naprawdę znakomicie.**

Reszta lokacji raz i czasem bezruchem i brakiem głębi. Oczywiście tła są prerenderowane, ale trójwymiarowa postać nie wygląda na „naklejoną” i komponuje się całkiem nieźle.

Czas kończyć stukanie, bo świt zbliża się wielkimi krokami. Podczas pisania recenzji nieco się uspokoiłem, teraz już wiem, że tajemnicze cienie to nie Kuba Rozpruwacz, tylko poruszone wiatrem drzewo. Jeszcze tylko na chwilę wrócę do gry, została mi już ostatnia scena... Wkrótce wszystko będzie już jasne... a może nie? Szczerze radzę – jeśli lubisz przygodówki, przekonaj się sam!



Najambitniejsze zadanie w grze – upiecz ciasteczka!

Still Life

Producent: Microids

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.stilllife-game.com/>

cen
89,90

Multiplayer: nie

Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

Klimat • wciągająca i inteligentna fabuła • zmusza do myślenia

grafika i animacje • za krótka...

Umiejętnie prowadzona i przede wszystkim ciekawa fabuła. Znakomita w swoim gatunku, choć nie rewolucyjna.

GRYwalność 5

GRAFIKA 4

DZWIĘK 5

5-ocena

Autor: Che Collada



Dzięki błędom w ragdoll można zobaczyć niezły taniec elektro.

Jazda przez knieje... Anioła może szlag przy tym trafić.

Jeden z nielicznych modeli wrogów występujących w grze.

CHROME SPECFORCE

KAMACZ KODŹW

Miłość od pierwszego wejrzenia szybko może przerodzić się w znużenie i niechęć. A mogło być tak pięknie...

Każde włamywanie się do komputerów to stara gra Memory - mile!

Gdybym miał sporządzić wykres moich emocji związanych ze SpecForce'em, byłby to niewątpliwie łuk. **Początkowo nie spodziewałem się po grze niczego.** Mając w pamięci mocno niedopracowanego, wymagającego i awaryjnego Chrome'a, sądziłem, że jego następcę, tworzony na tym samym silniku, będzie powtórką z roz(g)rywki. Tymczasem, gdy dostałem betę, po pierwszym kontakcie szybko zweryfikowałem poglądy. Jako że byłem wtedy w trakcie gry w Pariaha, SpecForce wydał mi się niezwykle ożywczą grą.

Miał fajne pojazdy, którymi można intuicyjnie sterować, dobrą broń, dodatkowe zdolności bohatera, ciekawie rozwiązana sprawa ekwipunku i ogólnie niezłe się zapowiadał. Z wielką ochotą przystąpiłem więc do grania w pełną wersję, po czym cały mój entuzjazm stopniowo opadał, ustępując miejsca znużeniu i złości. Złości przede wszystkim na Techland, który zmarnował naprawdę dobrze zapowiadający się produkt.

Zacznę jednak od tego, co w grze jest dobre. Przede wszystkim engine - w miarę szybki i niezwykle stabilny. Gra się nie

„burzyła” nawet wtedy, gdy przeskakiwałem do innych aplikacji (kombinacją [Alt]+[TAB]). Grafika również jest w sumie niczego sobie... A właściwie byłaby, gdyby panie i panowie z Techlandu odkryli, że świat składa się nie tylko z odcieni zielonego, szarego i brązowego. Spójrzcie zresztą na screeny - ta gra nie jest w ogóle zróżnicowana graficznie! **Po kilku godzinach wpatrywania się w niemal identyczne lokacje ma się ochotę popatrzeć dla równowagi na tele-dyski z lat 80.**

Na wyglądzie podobieństwa między etapami niestety się nie kończą. **Poziomy zostały zaprojektowane zupełnie bez pomysłu, w dodatku użyto do tego identycznych elementów,** przez co kilkadziesiąt (!) razy przyjdzie ci zwiedzić taką samą lokację w różnych miejscach gry. To jeszcze

można by przeżyć, gdyby nie liniowość. SpecForce to jeden z niechlubnych przykładów na grę „tunelową”. **Choć poruszasz się po z pozoru wielkim lesie, spróbuj tylko wyjść metr poza obszar, który został przewidziany dla misji.** Nie, nie pojawia się niesławna „niewidzialna ściana”. Jest gorzej - gra obdarowuje cię radosnym komunikatem: „Porażka! Opuściłeś teren akcji”. Bardzo, kurde blaszka, śmieszne.

Wspominałem na początku, że nie jesteś podczas gry skazany tylko na swoje nogi. To prawda, pojazdy się zdarzają, choć są



Myślisz, że mają dekoder Polsatu?

rozrzucone nierównomiernie. Albo jest ich naprawdę dużo, albo nie ma wcale, przez co kilka etapów (a to niemało, bo w sumie jest ich w grze 11) jesteś zmuszony przejść na piechotę. Jest za to poziom, w którym jedziesz po lesie speederem. Zamiast bawić się niczym Luke Sky-

ła (choć i tak w grze trzeba iść tam, gdzie tunel prowadzi, innej możliwości nie ma), to radar nie pomógł mi ani razu - właściwie tylko zasłania kawałek ekranu.

Gra Techlandu nie jest droga i początkowo dostarcza całkiem sporej rozrywki. Gdyby tak

dopracować kilka elementów i przede wszystkim zatrudnić profesjonalistę do tworzenia map, mogłaby stać się może nie wielkim hitem, ale już takim malutkim, tyciutkim hiciątkiem - dlaczego by nie?

SpecForce to jeden z niechlubnych przykładów na grę „tunelową”.

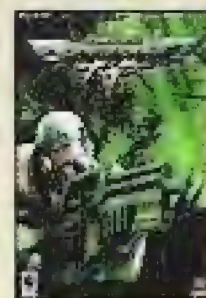
walker na planecie Ewoków, tylko przeklinasz kretyńsko zaprojektowany skrypt. **Musisz podążać za dwoma innymi, jeżdżącymi jak imbecyle, facetami.** Jeśli wyprzedzisz jednego, gra uznaje, że zostałeś w tyle... A co za tym idzie? Oczywiście: „Porażka...”.

To jeszcze nie wszystko. Aby się jednak niepotrzebnie i dość niesłusznie nie znęcać, wspomnę jeszcze o dwóch, niepowiązanych ze sobą wadach. Gra jest w całości po polsku, ale ludzie podkładający głosy nie mają w ogóle pojęcia o aktorstwie. Nie chodzi o barwę - ta jest niezła i w sumie pasuje. Za to już **ton, w jakim wypowiadają niektóre kwestie, razilby nawet w przedszkolnym teatrzyku.** Druga sprawa - po co komu w SpecForce radar i mapa? O ile ta ostatnia jeszcze jakoś tam dzia-



Co potrafi skafander?

Chwilami zabawa w SpecForce robi się naprawdę gorąca, zwłaszcza że przeciwnicy przejawiają nieprawdopodobną celność. Wtedy w sukurs idą dodatkowe możliwości skafandra, które pozwalają na uczynienie się niewidzialnym (teoretycznie, bo wrogowie jednak cię szybko zauważają i nie tracą celności), wzmocnienie pancerza, przyspieszenie biegu i spowolnienie tempa akcji - coś na wzór bullet time'u. Wszystko to jest zasilane specjalnymi bateriami, które często możesz znaleźć przy poległych wrogach.



Chrome: SpecForce

Producent: Techland
Dystrybutor PL: Techland
<http://specforcethegame.com/>

cenę 69,90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



ciekawe pojazdy • znacznie ulepszony engine Chrome'a



etapy • niezróżnicowana grafika • niewykorzystany duży potencjał • nuda

Znacznie poprawiony engine Chrome'a nie pomoże, jeśli etapy są zaprojektowane bez pomysłu. Średniak.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DŹWIĘK

3

4

4

OCENA

nie wykrzyc, co się stało z grupą Delta, która wcześniej wyruszyła do Strefy 51 i zaginęła bez wieści. Cały kompleks jest zamknięty i odcięty od świata, po tym jak pracownicy stacji zostali zakażeni niezwykle groźnym wirusem. Zaraza zamienia ludzi w rozszalałe bestie, niezwykle silne i drapieżne (potwory zaprojektowano w studiu Stana Winstona, gdzie stworzono takie piękności jak Predator czy Obcy).

Szybko okazuje się, że sytuacja jest o wiele poważniejsza, niż początkowo sądzono. Jako Ethan Cole trafisz do środka piekła - i nie jest to tylko przenośnia. Granica wiekowa w Area 51 została ustalona na 15 lat.

Jesli masz czternaście i pół, to jesteś zdecydowanie za młody, he, he, he...

Podobnie jak przy grze w Doom, lepiej mieć pod ręką jakieś środki uspokajające, bowiem wiele etapów zostało tak skonstruowanych, żeby przyprawić cię o palpitację serca. Są misje, w których musisz penetrować ciemne, zniszczone biura, kierując się jedynie słabym światłem latarki na pukawce (a bateria za-

wsze wyczerpuje się zbyt szybko). Niemal cały czas gdzieś w pobliżu słychać sapanie i rżenie jakiegoś potwora, którego jednak wciąż kryje ciemność...

Zrobiono to bardzo dobrze i, co najważniejsze, nie jest tak, że jeśli masz przed sobą jakieś zamknięte drzwi lub zaulek, to na pewno wyskoczy stamtąd bestia. Często zdarza się, że gdy twoja uwaga i koncentracja są na najwyższym poziomie, miejsca, w których spodziewasz się zagrożenia, okazują się zupełnie bezpieczne. Za to gdy będziesz całkowicie rozluź-

niony i spokojny, nagle robi się maksymalnie gorąco. Znajdą się też misje dla „urodzonych morderców”. Czasem lufy giwery rozgrzewa się do czerwoności, a sterty trupów pokrywają podłogę grubym dywanem.

Pukawek jest całkiem sporo. Większość to klasyki, czyli karabin, strzelba, snajperka. Oczywiście są to nieco rozbudowane, ulepszone konstrukcje. Można strzelać z dwóch pukawek jednocześnie (oprócz snajperki oczywiście), ale tylko do wyczerpania dodatkowego magazynku. Broń zachowuje się bardzo dobrze, ma wyczuwalny odrzut, jest dobrze zba-

lansowana i precyzyjna w działaniu (heads-hoty). Nieco inaczej jest z bronią kosmitów. Nigdy nie lubiłem strzelać zielonymi glutami, które wyglądają jak flegma gruzlika. Poza tym pukawka, która przypomina kawałek niebieskiej umywalki, jakoś nieszczególnie mi pasuje. To jednak tylko moje wrażenie, może będziesz miał inne. Broń to ponad 10 rodzajów armat, nie licząc granatów.

A Ziemianie to mają taaaakie!!!

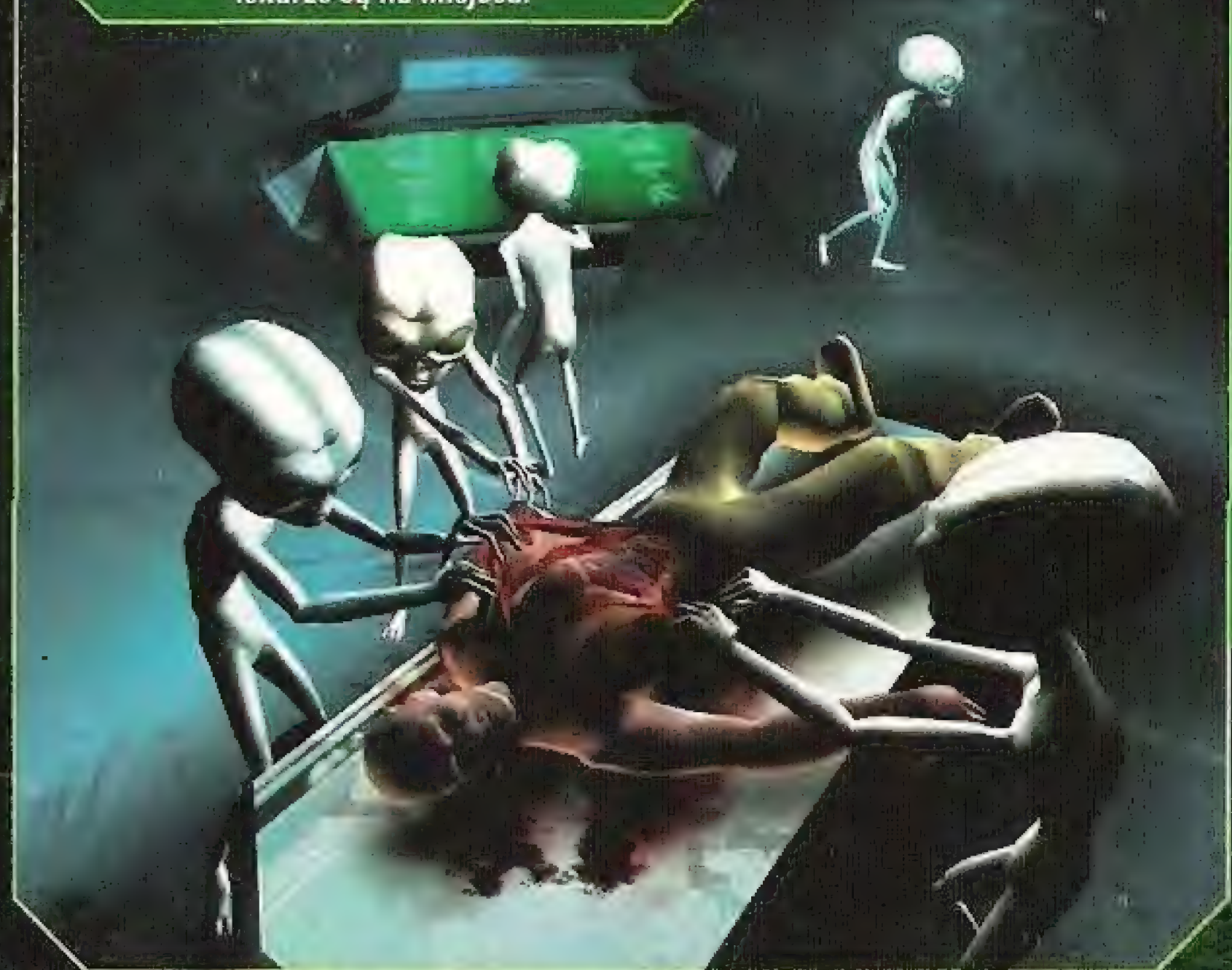
Gra rozwija się w kierunku, który był dla mnie pewnym zaskoczeniem. [uwaga: spoiler!] Cole zostaje zakażony wirusem i sam przechodzi przemianę (choć niepełną). W swojej nowej postaci traci możliwość posługiwania się bronią palną, świat widziany jego oczami przypomina nieco sposób widzenia Obcego. Jego dłonie zamieniają się w łapy o długich pazurach, którymi może skutecznie eliminować przeciwników. Może również używać czegoś w rodzaju „fireballa”, który dosłownie niszczy wrogów (w sumie ma 3 rodzaje ataków). Od chwili zakażenia trzeba się spieszyć, ludzki pierwiastek w Cole'u może w każdej chwili zniknąć... [koniec spoilera]

Area 51 to bardzo porządnie zrealizowany shooter z całkiem niezłą opcją multiplayer. Wciągający scenariusz, spójna fabuła, świetne lokacje i środowisko graficzne, wspaniale wymodelowane postacie. Lista zalet gry jest długa. Uwagę zwraca również dbałość twórców o szczegóły i smaczki. Możesz np. przyrzeć się kopii makiety księżycy, na której według niektórych filmowano lądowanie Apollo 11. Niewielkie zastrzeżenia miałem jedynie do inteligencji przeciwników (nawet największą grupę można było wyeliminować po kolei, ustawiając się za drzwiami) czy do opcji autosave (w wypadku śmierci trzeba ponownie przechodzić spory niekiedy fragment etapu).

To jednak nie zmienia faktu, że Area 51 to gra udana. Chcesz wiedzieć, co wydarzyło się w tajnej bazie Stanów Zjednoczonych? Masz niepowtarzalną okazję „zobaczyć to na własne oczy”.

Autor: Herr Odyn

Wyrastek robaczkowy. Na szczęście lekarze są na miejscu.



Członkowie oddziału padają jak muchy...



Zakażonych trzeba bezwzględnie usunąć.



The truth is out there

Area 51 ma najdłuższy pas startowy na świecie (9,2 km). Ciekawe jest to, że nawet pasażerski Boeing 737-800 potrzebuje ok. 3-4 km pasa...



A był kiedyś drobnej postury naukowcem o nazwisku Smith.



Zjadł za dużo pastylek Viagry.



AREA 51

Area 51

Producent:
Midway Games

Dystrybutor PL:
EA Polska

<http://www.area51-game.com/>

CENA
139,90

Multiplayer: tak
Gatunek: shooter

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, 2,93 GB na HDD, DVD



fabuła • wysokiej jakości przerywniki filmowe • niezła broń • świetnie wymodelowane postacie



uciążliwy autosave • chwilami inteligencja przeciwników • za szybko się kończy

Kosmiczna grywalność, nieco mroku i całe tony niebezpiecznych kosmitów. Całkiem niezłe, panowie!

GRYwalność

GRAFIKA

DŹWIĘK

4+
OCENA

Przypomnijmy tylko, że Strefa 51 mieści się w amerykańskim stanie Nevada, jednak... nie ma jej na żadnej oficjalnej mapie. Faktem jest jednak, że Strefa istnieje – znajduje się ok. 150 km na północ od Las Vegas. W jej skład wchodzi liczne zabudowania, bunkry, sieć dróg i pas startowy. Baza jest bardzo dobrze strzeżona, a naruszenie jej granic oznacza co najmniej wysoką grzywnę. W samym środku kompleksu znajduje się jezioro Groom Lake. Prowadzi do niego autostrada 375, która została mianowana „Autostradą Pozaziemską”.

Właśnie w tym pobudzającym ciekawość i fantazję miejscu rozgrywa się akcja produkcji Midway Games. Tajemnicza Strefa staje się scenariem gry nie po raz pierwszy (vide choćby Deus Ex) i na pewno nie ostatni. **Area 51 idealnie wpasowuje się pomiędzy Halo, Doom 3 a Kroniki Riddicka.** Z jednej strony jest to gra niezwykle widowiskowa, dopieszczone graficznie i wypełniona efektami specjalnymi, a z drugiej oferuje ciut bardziej wyrafinowaną rozrywkę niż tylko bezmyślne walenie do wszystkiego, co się rusza.

Klimacik gry generują przede wszystkim bardzo dobre wstawki filmowe – animacje komputerowe oraz filmy na silniku gry. W obu wypadkach efekt jest lepiej niż dobry. Nie tylko ze względu na jakość (na poziomie Final Fantasy: The Spirits Within), ale również odpowiedni poziom mroczności, poczucie zagrożenia, atmosferę, która w niektórych momentach powoduje gęśią skórę. Co ciekawe, przy odrobinie wysiłku możesz dowiedzieć się więcej, zgłębić tajemnice Strefy 51 i zobaczyć filmiki, których normalnie byś nie ujrzał. Chodzi o to, że jeśli dokładnie penetrujesz levele, znajdziesz sporo tajnych dokumentów z masą interesujących informacji (są również dodatkowe animacje). Warto zaznaczyć, że nie są to jakieś zdjęcia z kolejnych etapów powstawania gry lub odręczne rysunki przedstawiające np. bohaterów w wersji na dwie kredki i ołówek, tylko filmy ściśle związane ze scenariuszem. Swoją drogą, niezłe animacje idą w parze z dobrym udźwię-

kowaniem, a przede wszystkim z głosami Davida Duchovnego i Marilyną Manson. Jak łatwo się chyba domyślić, Manson podkłada głos pod tego złego...

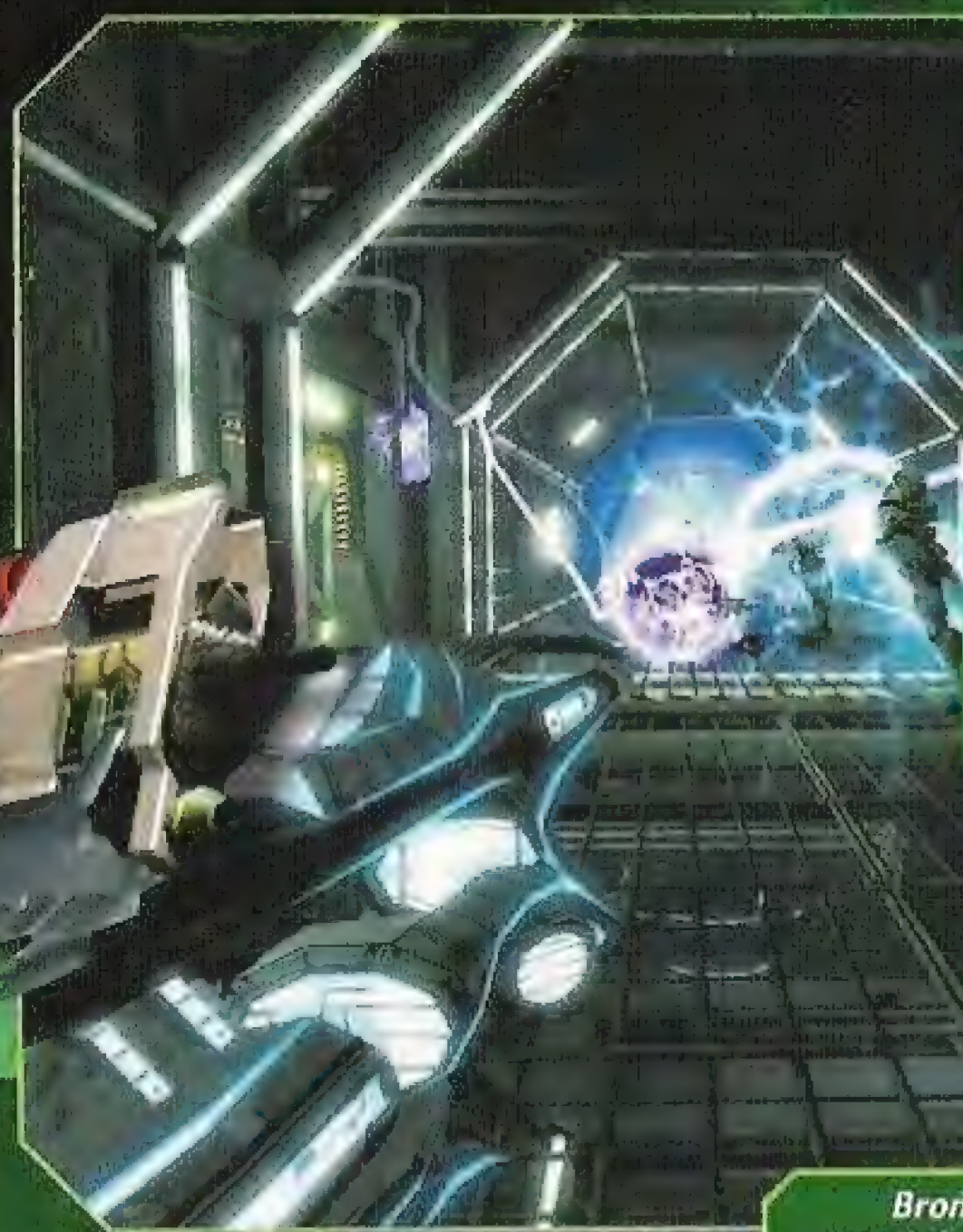
Historia, na której wspiera się gra, jest rozbudowana i – co równie ważne – ciekawa. Tak naprawdę zaczyna się kilka tysięcy lat temu, gdy kosmici wylądowali na Ziemi. Nie będę ci psuł przyjemności samodzielnego poznawania fabuły, ale jeśli uważnie oglądałeś „Z archiwum X”, to na pewno znajdziesz wiele analogii między filmem a grą. Na początku wystarczy wiedzieć, że zostajesz wysłany do wnętrza bazy jako członek Grupy Bravo, specjalnego oddziału wojskowego HAZMAT (Hazardous Materials). Dowódca Bravo ma za zadanie

Chyba każdy chciałby znaleźć się na terenie legendarnej Strefy 51 i zerzeć do ukrytych głęboko pod ziemią bunkrów bazy. Czy natrafilibyśmy tam na UFO i kosmitów?

AREA-51



Brat bliźniak Master Chiefa?



Broń kosmitów na pewno przydałaby się w polskim wojsku.

I want to believe

Teren wojskowy. Wejście grozi śmiercią! – ostrzegają znaki. Wstęp na ten obszar jest całkowicie zabroniony, a przestrzeń powietrzna nad nim jest najbardziej chronioną w całych Stanach Zjednoczonych. Mowa o terenie Sił Powietrznych Nellis i Bazy Prób Jądrowych, częściej nazywanych „Area 51”. Strefa została założona w 1957 roku i funkcjonuje jako tajna baza, w której Zakłady Lotnicze Lockheed udoskonalają samoloty szpiegowskie dla potrzeb CIA. Do dzisiaj testuje się tu najnowocześniejsze amerykańskie uzbrojenie, między innymi przeprowadzono tu próby z bombowcem Stealth. Strefa 51 od zawsze okryta była tajemnicą. Amerykańskie Siły Powietrzne potwierdziły jej istnienie dopiero w 1994 roku.

NELLIS BOMBING AND GUNNERY RANGE
RESTRICTED AREA
NO TRESPASSING
BEYOND THIS POINT
WARNING
U.S. Air Force Installation
It is a violation of federal law and military regulations to enter this area without permission of the installation commander.
Photography is prohibited.
The penalty for violation of these regulations is imprisonment.

PSYCHONAUTS

Dla fanów przygodówek tytuły takiej jak Full Throttle czy Grim Fandango to klasyka.

Człowiek, który wykuł te tytuły, ponownie wkroczył na scenę... Mowa oczywiście o Timie Schaferze. Wbrew pozorom, jego nowe dzieło nie jest jednak przygodówką! **Psychonauts to gra bliższa platformówkom**, chociaż nie brakuje w niej również wątków logicznych, lubianych przez mózgowców. Środowisko gry powinno fanom jak najbardziej odpowiadać. Gros misji w grze rozgrywa się bowiem w... mózgu. Jeśli już czujesz się zagubiony, ostrzegam, że zdziwisz się dwa razy bardziej, gdy odpalisz grę.

Psychonauty to specjalna grupa, która potrafi penetrować ludzkie umysły, tak jakby poruszała się po zoo. Różnica polega tylko na tym, że zwierzęta w zoo są za kratami, a kosmary i złe myśli takich

ograniczeń nie mają. Inna rzecz, że każdy mózg jest inny. To tak, jakby zebra raz była smokiem, innym razem mięsożerną galaretką, a jeszcze kiedy indziej balonikiem.

Zwiedzanie mózgów to bardzo niebezpieczna sprawa, tym

Gra z Double Fine ma kilka mocnych elementów – świetne dialogi, niezłą grafikę i oryginalny pomysł.

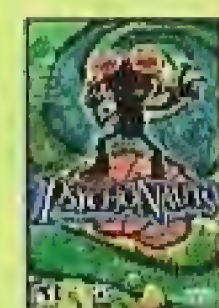
bardziej kiedy jest się początkującym Psychonautą. W grze wcielsz się właśnie w takiego kadeta, uczniaka o imieniu Raz, który musi uratować kolonijną grupę dzieciaków przed psychopatą planującym zrobić im z mózgów plantację sałaty.

Gra z Double Fine ma kilka bardzo mocnych elementów. Świetne dialogi, niezła grafika i oczywiście sam, przynajmniej, oryginalny pomysł. Psychonauts jest skonstruowana z kilkunastu leveli, z jednym dużym poziomem, do którego wracasz po każdej wyprawie. Nie zabraknie tu groźnych kosmarów i innych wizji, które generują odwiedzane przez Raza mózgi. W każdym jest też superboss, a także 6 rodzajów

Superman mógłby się zawstydzić przy Razie.

To była pozycja Żurawia Tańczącego Bez Majtek! Zaskoczyłem was!

znajdziek, które warto kolekcjonować. Gra się nie nudzi, czas mija przy niej błyskawicznie, co najwyżej jak będziesz grać za długo, może rozboleć cię głowa. Ups, czyżby Raz znalazł nowe „pole do popisu”?



Psychonauts

Producent:

Double Fine

Dystrybutor PL:

brak

<http://www.majesco.com/>

cena

Multiplayer: nie

Gatunek: platformowa przygoda

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



teksty w stylu Giants: Citizen Kabuto • świetne wizje „mózgowych” światów • oryginalna, ładna grafika



specyficzna stylizacja może odstraszyć starszych graczy

Superfajowa platformówka z elementami przygodówki. Doskonała produkcja na lekkie, wakaacyjne granie!

GRYWALNOŚĆ

5

GRAFIKA

4+

DŹWIEK

5

5+

Autor: Herr Odyn

Madagaskar

Hipopotam ścigający się ze strusiami? Pingwiny, które łowią na wędkę kapelusze? Nowojorskie zoo ma bardzo oryginalnych rezydentów...

Premiery kinowe filmów dla dzieci (i nie tylko) często łączą się z wydawaniem gier opartych na ich scenariuszach. Tak było między innymi z Iniemamocnymi, Shrekiem, Harrym Potterem. Niestety, często takie gry są po prostu słabe. Krótkie terminy produkcji, konieczność ścisłego związku fabuły

W wypadku „Madagaskaru” film animowany jest naprawdę zabawny, dla smaku doprawiony szczyptą ironii i zjadliwości, która staje się powoli wizytówką ekipy z DreamWorks (w tym studiu powstały m.in. „Shrek” i „Ryby z ferajny”). Co ciekawe, **ten sam efekt udało się osiągnąć w grze.**

W Madagaskarze chodzi przede wszystkim o zabawę i co ciekawe, jest ona naprawdę przednia.

gry ze scenariuszem filmem – te i inne powody sprawiają, że **produkcje takie są mało grywalne, niedopracowane, nierzadko nudne.**

Bohaterami gry są zwierzęta z nowojorskiego zoo. Marty to nieco roztrzępana, zwariowana zebra, lew Alex – sportowiec i me-

galoman, żyrafa Melman – osobnik przesadnie obawiający się o swoje zdrowie. Jest jeszcze hipopotamica Gloria, a także sporo innych zwierzątek w drugopla-

nowych rolach (np. przezabawne pingwiny). Gracz steruje każdą z powyższych postaci, przeskakując pomiędzy nimi płynnie, gdy pojawiają się nowe wyzwania i misje. Generalnie chodzi o to, że Marty’emu marzy się powrót do Afryki, ucieczka z zoo. Plan swój realizuje z wielką konsekwencją, ale w międzyczasie ma miejsce pewien wypadek, który będzie miał ścisły związek z tytułowym Madagaskarem.

Więcej wam nie zdradzę, powiem tylko, że zwierzęta będą musiały poradzić sobie nie tylko w betonowym, zamkniętym ogrodzie zoologicznym, ale również w gestych, podzwrotnikowych lasach.

Zadania są typowo zręcznościowo-platformowe. Interującym dodatkiem są m.in. minigierki w rodzaju Shuffboard czy Tiki Minigolf. Bonusów, które urozmaicają zabawę, jest zresztą sporo. Gra tryska humorem, jest dopracowana graficznie, interesująca pod

względem misji i zadań, a na dodatek dość prosta. W Madagaskarze chodzi bowiem przede wszystkim o zabawę i co ciekawe, jest ona naprawdę przednia.

Nie masz jeszcze zaplanowanych wakacji? Może Madagaskar?



Madagaskar

Producent:

Toys for Bob

Dystrybutor PL:

LEM

<http://www.madagascarthegame.com/>

cena

79,90

Multiplayer: nie

Gatunek: zręcznościowo-platformowa

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB



zabawna i śmieszna • niezłe gagi • nie za trudna • ładna grafika



poszczególne misje mogłyby być dłuższe • gra jest nieco za krótka

Licencje filmowe reprezentują zazwyczaj niski poziom. Tym razem jest jednak zupełnie inaczej – ta gra jest zabawna i grywalna!

GRYWALNOŚĆ

4+

GRAFIKA

4+

DŹWIEK

5

4+

Autor: Herr Odyn



Efektowne piksele

Każda kolejna generacja kart graficznych przynosi nie tylko wzrost wydajności, ale również nowe efekty. Warto wiedzieć, co kryje się za ich wymyślnymi nazwami.

Grafika komputerowa wciąż się rozwija, by jak najlepiej odwzorować rzeczywistość, również w grach. Twórcy takich tytułów, jak Doom 3 czy Far Cry coraz śmielej korzystają z efektów obsługiwanych przez nowoczesne karty graficzne, dzięki czemu ich nowe produkcje oferują oprawę wizualną na poziomie wcześniej nieosiągalnym. **Pojęcia takie, jak stencil shadows czy parallax mapping pojawiają się w zapowiedziach większości przygotowywanych gier.** Co oznaczają te nazwy? Jakiego efektu daje zastosowanie tych technologii? Odpowiedzi na te pytania znajdziesz w naszym tekście.

Zacznijmy od tego, jak powstaje grafika w grze. Karta graficzna generuje obraz 3D poprzez odpowiedni interfejs programowania aplikacji (API – Application Programming Interface), np. Direct3D czy OpenGL. **Najpierw zbudowany z wielokątów obiekt trójwymiarowy umieszczany jest w przestrzeni w wyznaczonym dla niego miejscu.** Aby to się stało, musi on przejść tzw. etap transformacji w trzech fazach: skalowanie, translacja i rotacja. Brzmi to skomplikowanie, jednak to kolejno: zmiana rozmiaru obiektu, przesunięcie go w określone miejsce i obrócenie odpowiednio, aby np. nie stał w grze do góry nogami. Kiedyś to wszystko – a także m.in. natężenie światła padającego na obiekt – było zadaniem realizowanym

Najnowsze efekty stosowane w grach

Displacement mapping – to opracowana przez firmę Matrox technika polegająca na nadaniu płaskim obiektom prawdziwych, a nie jak do tej pory symulowanych, wypukłości. Fragment bryły, który chcemy zmodyfikować, dzielony jest na mniejsze trójkąty. Potem vertex shader mody-

fikuje powierzchnię obiektu zgodnie z mapą przesmyczek (odpowiednik mapy wybojów). Na końcu na taki specjalnie przygotowany fragment bryły nakłada się podstawową teksturę, którą wygina się zgodnie z obliczonymi uprzednio „zagnieceniami”.



Bump Mapping



Displacement Mapping

Specular lighting – są to bardzo realistyczne połyski na obiekcie. Tworzy się je dość prosto, bo poprzez czytanie z cube map (jest to po prostu sześcienna mapa otoczenia). Rewelacyjnie korzysta z tego efektu najnowsza część przygód Sama Fishera, czyli Splinter Cell: Chaos Theory. Na obrazku widać dokładnie zastosowanie tego efektu pod światłem padającym z lampy.

Glowing – to połysk obiektu, np. sztabki złota. Polega to na renderowaniu do tekstury obiektu, który ma błyszczeć. Potem stosowane jest rozmazanie dodatnie – i gotowe. W ten sposób można uzyskać bardzo ciekawe efekty w grach, przykład widoczny jest na obrazku.



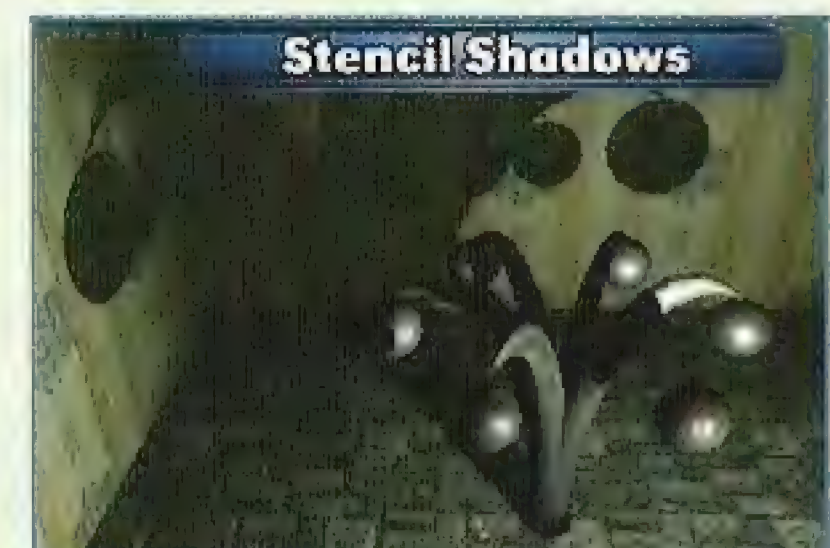
Specular lightning



Glowing

Parallax mapping – (w kwestiach ogólnych to samo, co offset mapping czy virtual displacement mapping). Wymagana jest mapa wysokości, dzięki której obliczamy przesunięcie tekstułu w przestrzeni (fizycznie w ps) na podstawie owej wysokości z mapy oraz wektora kierunku patrzenia. Mimo ludzko podobnych efektów działania, virtual dm i dm to zupełnie co innego. Ten pierwszy jest znacznie wydajniejszy. Virtual displacement mapping/parallax mapping/offset mapping fizycznie przesuwają tekstuły, a nie wierzchołki (displacement mapping przesuwają tylko wierzchołki).

Stencil shadows – technika bardzo wymagająca dla karty graficznej, pozwalająca uzyskać realistyczne cienie. Dobrze się sprawdza, jeżeli dany obiekt rzuca cień na jedną rzecz przy jednym źródle światła. Lecz liczba przejść karty potrzebnych do uzyskania cieni jest równa liczbie źródeł światła. To dlatego Doom 3 potrzebuje kart, które w jednym przejściu nałożą jak najwięcej shadow maps (map cieni). Już niedługo, wraz z grami opartymi na Unreal Engine 3, dostaniemy volume shadows. Czyli jeszcze lepsze cienie trójwymiarowe.



Stencil Shadows



Normalna tekstura i ta sama tekstura z włączonym podstawowym mapowaniem wybojów (bump mapping).

przez procesor. Wraz z premierą pierwszego GeForce'a pojawiła się jednostka T&L (Transform & Lighting, czyli transformacja i oświetlenie), która wzięła te operacje na siebie.

Po etapie transformacji dane wysyłane są do układu ustawiania trójkątów (triangle setup engine). Grupuje on wszystkie trójki wierzchołków (punktów w przestrzeni) w trójkąty. Następnie przypisuje im trzy współrzędne: X (współrzędna w pionie), Y (w poziomie) oraz Z (w głąb ekranu) i przystępuje do dalszych działań (o nich za chwilę). Przed ukazaniem się GeForce 3 i Radeon 8500 klasyczna jednostka T&L bardzo ograniczała wpływ programisty na to, co się dzieje przed osiągnięciem etapu przekształcania potoku 3D. Aby temu zaradzić, przygotowano Vertex Shader, który zajmuje się operacjami na werteksach. Każdy z nich ma swoje współrzędne, a Vertex Shader potrafi modyfikować je

wewnętrznie, przy czym zmiany te nie wymagają jakichkolwiek obliczeń ze strony procesora. Obecnie można zrobić z obiektem 3D cokolwiek się zechce. Pięknie, prawda?

Następny istotny krok to nakładanie (mapowanie) tekstur na wszystkie trójwymiarowe obiekty. Tekstura jest zwykłym płaskim obrazkiem (mapą bitową). Punkty, z których się składa, to teksele (od „texture element” – element tekstury). Ich nakładanie polega na oblepianiu obiektów w taki sam sposób, w jaki np. ubieralbyś manekina w obcisły kostium. Szybkość karty graficznej jest ważna, jednak na nic się ona nie zda bez technologii sprzętowo realizujących pomysły twórców gier. Wykorzystywane obecnie karty nie tylko nakładają na obiekt



Environment mapping, jak widać, otoczenie odbija się w powierzchni bryły.

teksturę, ale także modyfikują ją, cieniu ją i dodają najróżniejsze efekty. To jednak jest możliwe dopiero od niedawna. Wszystko za sprawą jednostek Pixel Shader wprowadzonych wraz z premierą GeForce 3 i Radeon 8500. Cała zabawa



tekstury bierze pod uwagę wartość wysokości każdego teksela. Dzięki temu teksele znajdujące się wyżej są jaśniejsze niż te znajdujące się niżej.

Co zrobić, by w grach ukazać szyby, lustra czy też obrazy przedmiotów odbijających się np. w lakierowanej podłodze? Tu do akcji wkracza proces mapowania środowiskowego (ang. environment mapping). Mapa środowiskowa to specjalna tekstura, która zawiera w sobie informacje m.in. o refleksach na powierzchni przedmiotu. Pochodzą one od rozstawionych na scenie białych i wielokolorowych źródeł światła, odbić od przedmiotów. Wystarczy ją umiejętnie nałożyć na obiekt, by osiągnąć żądany efekt.

Technikę łączącą mapowanie środowiskowe z bump mappingiem określa się jako EMBM (Environment-Mapped Bump Mapping). Po raz pierwszy pojawiła się ona wraz z premierą Matrox G400. Jest już na tyle doskonała, że można dzięki niej otrzymać bardzo zaawansowane efekty wizualne, takie jak falująca powierzchnia wody, w której odbija się otoczenie, chropowaty asfalt i kałuże z refleksami otoczenia. Możliwe jest to dzięki nałożeniu na jeden texsel aż trzech bitmap: podstawowej tekstury, mapy wypukłości oraz mapy środowiska.

Opisywane wyżej technologie to już praktycznie standard. Charakterystykę najnowszych efektów graficznych znajdziesz w ramce obok. A czego możemy spodziewać się w przyszłości? Już niebawem pojawią się na rynku nowe układy graficzne firm ATI i NVIDIA.

HDR (High Dynamic Range) – większość standardowych formatów plików graficznych i twoja karta przechowują informacje o kolorach w systemie RGB. Oznacza to, że każdy piksel ma przypisaną wartość RGB (Red, Green, Blue). Oscylują one w granicach 0-255, co w rezultacie daje 16,7 mln kolorów (256³). Niestety, do realistycznego oświet-

lenia sceny to nie wystarcza. Aby np. słońce naprawdę świeciło, a lampa dawała rażący, nasycony efekt, potrzeba zwiększyć energię pikseli z 255 do np. 5000. Do przechowywania informacji o energii pikseli służy właśnie format HDR. Piksele też posiadają dodatkową informację, lecz dotyczącą natężenia (energii) oświetlenia.



rozpoczęła się od DirectX 8.0 i OpenGL 1.3, dziś doczekaliśmy się już DirectX 9.0c i Pixel Shadera w wersji 3.0.

Kula ziemiska jako prosta tekstura, przetworzona nowymi efektami graficznymi. Beautiful, baby!

Oczywiście po nałożeniu tekstury na obiekt nadal będziemy mieli wrażenie, że powierzchnia jego jest płaska, a obrazowi daleko do ideału. **Dlatego też w celu uzyskania wypukłości czy chropowatości stosuje się technikę zwaną mapowaniem wybojów (bump mapping).** Zasada jej działania jest dość prosta: dla każdej tekstury tworzone są tzw. mapy wybojów (bump maps). Te są także płaskimi mapami bitowymi, jednak wartość (barwa) poszczególnych pikseli tych map określa, jak wysoko mają się dane teksele znajdować nad płaszczyzną tekstury. Po nałożeniu mapy wybojów na teksturę otrzymujemy dodatkowe dane, określające położenie (wysokość) każdego teksela tekstury w stosunku do jej płaszczyzny. Karta graficzna, odwzorowując efekt mapowania wybojów, przy oświetlaniu

Jakie gry korzystają z tych efektów? Oczywiście te najnowsze, czyli między innymi Far Cry (przykłady powyżej), Doom III, Splinter Cell: Chaos Theory, Chronicles of Riddick. Niebawem zaawansowanych graficznie tytułów przybędzie i wszystkie przedstawione tu efekty staną się standardem.

wydajność kart sprawi, że efekty dziś wymagające sprzętowo staną się czymś normalnym i będą stosowane masowo we wszystkich produkcjach. Pojawiają się również kolejne techniki służące poprawie realizmu generowanego obrazu. Dla przykładu, w Shader Model 3.0 oprócz instrukcji warunkowych dodano możliwość czytania pikseli/tekseli dowolnej tekstury załadowanej do pixel shadera z poziomu vertex shadera. Co to oznacza? Dzięki temu można zastosować displacement mapping uzyskany za pomocą Vertex Shader 3.0 fizycznie. Co więcej, w efekcie tym przesuwane są polygony, dzięki czemu uzyskana wypukłość nie jest tylko złudzeniem, więc poprawnie odbija światło i generuje cienie. Obecnie technologia ta jest zbyt wymagająca obliczeniowo. Za kilka miesięcy wszystko zmieni się na lepsze, pojawi się następca DirectX pod postacią WGF (Windows Graphics Foundation), który wychodzi naprzeciw nowej generacji kart graficznych. A wszystko po to, aby na ekranie twojego monitora przedstawić jak najpiękniejsze i najbardziej realistyczne światy.

Oczy Smoka

Stephen King znany jest z drobiazgowych opisów oraz stopniowo budowanego napięcia. „Oczy Smoka” zostały napisane inaczej, swobodniej, bardziej żartobliwie, ale równie ciekawie.

„**Oczy Smoka**” to lekka i przyjemna w odbiorze powieść fantasy. Czyta się ją trochę jak bajkę, tym bardziej że autor wciela się w rolę narratora-bajzera, który opowiada nam całą historię. Mamy tutaj „tego złego”: czarnoksiężnika Flagga, jest stary król Roland i jego dwaj synowie, jeden dobry i prawy, a drugi... mniej. Od samego początku czytelnik zna oblicze zła, musi obserwować, jak intryga Flagga rujnuje królestwo. King odsłania prawdę przed odbiorcą, ale nie przed bohaterami powieści...

Są pojedynki, których nie powstydziliby się wiedźmin Sapkowski, i duża dawka ironii, humoru, odrobinę w stylu Pratchetta. **Ciekawe, że King potrafi ze zużytych i wyswieczonych pomysłów złożyć historię, którą czyta się jednym tchem.** „Oczy Smoka” to idealna lektura na wakacje. Pozostawia po sobie ten słodki niedosyt i żal, gdy czytelnik dotrze do ostatniego zdania powieści.



Tytuł: „Oczy Smoka”
Autor: Stephen King
Wydawca: Prószyński i S-ka
Rok wydania: 2005
Tłumaczenie: Sylwia Twardo
Części, tom: seria: Czas
ostateczne, tom 11
Format: 120 x 190 mm
Liczba stron: 327
Edycja: oprawa twarda
Cena rynkowa: 36 zł

Konkurs SMS!

Działaj szybko, a powieść mistrza mrocznej fantastyki będzie twoja!

Do wygrania kilka egzemplarzy powieści Petera Strauba „Zaginiony, zaginiona”.

Aby zdobyć książkę, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jak nazywa się główny bohater powieści?

- A. Tim Underhill
- B. Gandalf Szary
- C. Szybki Łopez

Odpowiedzi wpisz według schematu:

CLPRX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer **7164**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 16 sierpnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest Prószyński i S-ka

Apollo JS-213 Typhoon FX

Chociaż fani gier platformowo-zręcznościowych dawno już przesiedli się na joypady, użyteczność joysticków w wielu grach, np. symulatorach lotu, jest bezdyskusyjna. Nie wspominając już o tym, że w tego typu produkcjach przy pomocy klawiatury grać się nie da w ogóle.

Typhoon FX to konstrukcja, która wizualnie jest bardzo zbliżona do jednego z modeli Logitecha. Podobna jest również liczba funkcji. **Przede wszystkim jest to 12 programowalnych przycisków, w tym sześć na dolnej płaszczyźnie obudowy oraz 5 na manetce.** Jest też analogowy regulator przepustnicy, 8-kierunkowy kontroler ustawień widoku hat switch oraz system vibration feedback. Urządzenie łączy się z komputerem za pomocą USB.

Typhoon FX ma zwartą, solidną konstrukcję i wygodną rękojeść z szeroką tsubą, zapobiegającą zmęczeniu dłoni. Wizualnie prezentuje się lepiej niż dobrane. Czerń i srebro doskonale się komponują. Jakość wykonania stoi na zadowalającym poziomie. Pewną niedogodnością jest twarde tworzywo grzybka (który dodatkowo ma kształt powodujący,

przy dłuższym użytkowaniu, ból kciuka.). Przyciski na manetce mają ostre rogi, co wyraźnie czuć już po kilkunastu minutach gry. Z kolei przyciski na podstawie są zdecydowanie za twarde, trzeba dużej siły, aby je wcisnąć. **Brakowało mi również płynnej pra-**

cy regulatora przepustnicy.



Apollo JS-213 Typhoon FX

Producent: <http://www.apollomultimedia.pl/>

Dystrybutor w Polsce: <http://www.apollomultimedia.pl/>

solidna budowa • dużo programowalnych przycisków • bezproblemowe podłączenie

kanciaste przyciski • twarde, źle wyprofilowany grzybek • ciężka praca przycisków na podstawie

Dane techniczne 70,00

• 12 programowalnych przycisków
• 8-kierunkowy przycisk kontroli ustawień widoku (hat switch)
• podłączenie przez USB
• analogowy regulator przepustnicy
• kompatybilny z Windows 98/ME/2000/XP

Poprawny kontroler za rozsądne pieniądze.

MOŻLIWOŚCI 4+

WYGLĄD 4

CENA 4

OCENA 4

Poza tymi niedogodnościami joy sprawował się bez zarzutu, na pochwałę zasługuje przede wszystkim wyważony efekt force feedback.

Spore możliwości i przemyślana konstrukcja.

Manta Droid Headphone

Produkty Manty często wyróżnia oryginalny design. Tak jest również w tym wypadku. Pancerny wygląd idzie w parze z poprawną jakością.

Droid to słuchawki nauszne o zamkniętej obudowie, co sprawia, że podczas dłuższej pracy robi się w nich naprawdę gorąco. Osoby o większych małżowinach też będą miały problemy, bo słuchawki są stosunkowo niewielkie. Na pewno wypadłoby je przymierzyć przed zakupem.

Bardzo solidna konstrukcja i płynna regulacja wielkości to zalety tego modelu.

Miałem jednak wrażenie, że nacisk na głowę jest za duży (podobnie jak ciężar). Zdziwiło mnie

również, że tuleje prowadzące przewód do głośników są otwarte, przez co jest on widoczny, co jest dość nieestetyczne.

Deklarowane pasmo przenoszenia wynosi 20 Hz – 20 kHz. W trakcie testów słuchawki bez problemu pracowały w skrajnych zakresach. Cechą wyróżniającą model Droid jest podbity bas. Jest on naprawdę wyczuwalny, ale miałem wraże-

nie, że nieco przydusza wysokie tony. Dobrym pomysłem jest możliwość złożenia słuchawek „w pół”, co ułatwia bezpieczny transport.

4-metrowy kabel zakończony mini-jackiem zapewnia odpowiedni komfort użytkowa-



W tych słuchawkach jest naprawdę gorąco!

Manta Droid Headphone MM52

Producent: <http://www.manta.com.pl/>

Dystrybutor w Polsce: <http://www.manta.com.pl/>

interesujący wygląd • pancerna obudowa • trwałość • 4 metry kabla • mocny bas • możliwość złożenia „w pół”

niewygodne na duże małżowiny • za mocny nacisk na głowę • niewystarczający system wentylacji

Dane techniczne 69,00

• pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
• dynamika: 108 dB
• długość kabla: 4 m
• przyłącze: jack 3,5 mm + 6,3 mm konwerter
• impedancja: 32 Ohm
• zamknięta obudowa

Mocne dudnienie (bas) nie każdemu przypadnie do gustu.

MOŻLIWOŚCI 3+

WYGLĄD 4

CENA 4

OCENA 3+

nia. W zestawie znajduje się również przejściówka na duży jack. Interesującym pomysłem jest możliwość skrócenia obu końcówek w sposób gwarantujący, że nie zostaną one przypadkowo rozłączone.

Jedyną poważną uciążliwością podczas dłuższego użytkowania słuchawek okazała się temperatura. Po prostu jest w nich za gorąco. Już po kilkunastu minutach robi się bardzo nieprzyjemnie. Może kolejne modele będą posiadały lepszy system wentylacji...

Apollo RW-1009

Jeśli lubisz ścigać się na komputerze i osiągasz niezłe wyniki, na pewno masz już kierownicę (lub przynajmniej joystick). A jeśli nie – tylko ci się wydaje, że twoje czasy są dobre.

A co jeśli nie stać cię na bardzo dobry sprzęt za kilkadziesiąt złotych, a chcesz stać w szranki z najlepszymi? Cóż – właśnie dla ciebie została stworzona kierownica Apollo RW-1009. Jest to **kompromis pomiędzy jak najniższą ceną a wygodą użytkowania.**



Dobra cena za zadowalającą jakość i możliwości.

niami, ale dzięki temu na kierownicy stać prawie wszystkich amatorów komputerowych rajdów.



Apollo RW-1009 ma standardowe 180 stopni obrotu, 10 dodatkowych przycisków i podstawę z pedałami. Lekkie zastrzeżenia można mieć do budowy urządzenia, która zmusza do trzymania kierownicy na biurku.

Sprzęt nieco okrojono – nie ma manetki zmiany biegów, force feedback został zastąpiony nie do końca sensownymi drga-

Apollo RW-1009

Producent: **Apollo**
http://www.apollo.pl/
Dystrybutor w Polsce: **Apollo**
http://www.apollo.pl/

😊 cena • 10 dodatkowych przycisków • gumowe pokrycie kierownicy
😞 brak manetki zmiany biegów • słabe przyssawki

Dane techniczne cena dystrybutora 80,00

- kąt obrotu kierownicy: 180°
- 10 dodatkowych przycisków
- podstawa z pedałami
- interfejs USB
- gwarancja 12 mies.
- brak drążka zmiany biegów
- brak force feedback

Bardzo dobre wyjście dla niezamożnych graczy, którym nie przeszkadza drobne niedoróbki.

MOŻLIWOŚCI

WYGLĄD

CENA

4+

Niestety, ze względu na słabe przyssawki, lubi ona przy ostrzejszych zakrętach odrywać się od blatu. Podobnie pedały – niby mają one antypoślizgowe gumki, ale jeśli ostro depczesz gaz i hamulec, warto oprzeć je np. o ścianę. Na plus zaliczyć można za to żółtą gumę, którą pokryto część kierownicy, dzięki czemu urządzenie nie ślizga się w rękach.

Hardkorowym graczom kierownicy Apollo nie polecam. Ale dla mniej zamożnych oraz niedzielnych kierowców będzie jak znalazł.

Plustek OptiCam M1

Obrotna kamera sterowana poprzez Internet? Taką nietypową konstrukcję można znaleźć w ofercie Plusteka.

Wizualnie OptiCam M1 prezentuje się bardziej jak wieżyczka strzelnicza lub działo okrętowe, a nie filigranowa kamera internetowa. Masywna budowa jest poniekąd wymuszana przez konstrukcję mechanizmu sterującego, ale wcale nie sprawia wrażenie przyciężkawej, raczej solidnej. Obudowa wyposażona jest w diodę sygnalizującą działanie OptiCam M1, na spodniej części urządzenia znajduje się gwint umożliwiający umocowanie kamery na ścianie lub suficie.

Oprogramowanie i zastosowany mechanizm sterujący pozwalają na regulację obrotu i pochylenia obiektywu kamery o 100° w poziomie oraz 50° w pionie. Zakres widoczności wynosi 150° w poziomie oraz 110° w pionie. Wystarczy to w zupełności do objęcia obserwacją przeciętnej wielkości pokoju. Maksymalna rozdzielczość dla zdjęć to standardowe 640x480, a video od 320x240 do 640x480.

Na uwagę zasługuje sporo parametrów ustawień, m.in. balans bieli (z opcją preset: światło dzienne, jarzeniowe, żarowe, wschód słońca). Oprogramowanie jest również wyposażone w intuicyjny interfejs umożliwiający sterowanie kamerą.

Niezwykły wygląd i nietypowe opcje.



Plustek OptiCam M1

Producent: **Plustek**
http://www.plustek.com/
Dystrybutor w Polsce: **Multimedia Vision**
http://www.mmv.pl/

😊 ruchomy obiektyw kamery • bardzo dobra jakość obrazu • świetne oprogramowanie OptiCamFX (30 dni) • możliwość podglądu przez telefon komórkowy! • makro 15 mm
😞 150 cm kabla to raczej za mało • wysoka cena • głośna praca • brak przycisku Snap Shot • standardowe sterowniki nie pozwalają na nagranie filmu

Dane techniczne cena dystrybutora 349,00

- rozdzielczość: 640 x 480
- przetwornik obrazu CMOS VGA
- przyłączenie przez USB 1.1
- obrót o 100 stopni w poziomie i 50 stopni w pionie
- wbudowany mikrofon
- wymiary: 99 x 90 x 103 mm
- waga: 300 g
- długość kabla: 150 cm

Wysoka cena idzie w parze z wysoką jakością urządzenia. To już nie jest zabawka...

MOŻLIWOŚCI

WYGLĄD

CENA

4+

Funkcjami OptiCam M1 można zarządzać zdalnie przez Internet lub sieć lokalną, korzystając ze specjalnego (oraz płatnego po upływie 30 dni) oprogramowania. Kamera współpracuje też z oprogramowaniem do czatowania i komunikatorami (m.in. NetMeeting, MSN Messenger, ICQ). Nie bez znaczenia są też: 24-miesięczna gwarancja w systemie Door-To-Door czy polskojęzyczna instrukcja.

Niewielkie zastrzeżenia można mieć jedynie do stosunkowo krótkiego kabla USB i dość głośnej pracy. Nikomu też nie spodoba się bardzo wysoka cena...

Konkurs SMS!

Do wygrania kamera internetowa ViewCamPro!

Chcesz zostać operatorem kamery? Nagrywać filmy dla dzieci i dorosłych?

Aby wygrać kamerę, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Co jest charakterystyczną cechą modelu ViewCamPro?

- A. Zamykana obudowa
- B. Różowy kolor
- C. Kształt Misia Koralgola

Odpowiedź wpisz według schematu: CLMOX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 16 sierpnia 2005 r.

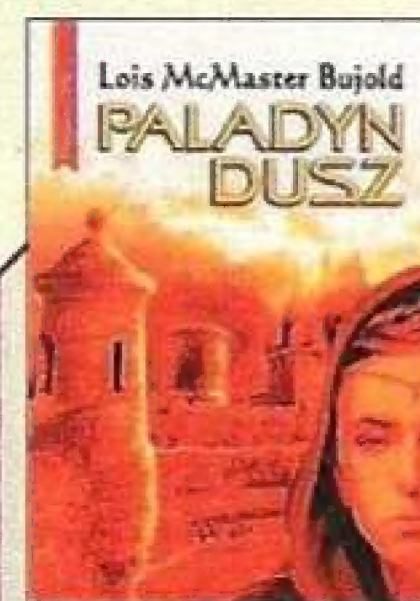
Fundatorem nagród jest **MULTIMEDIA OFFICE**

Paladyn dusz

„Paladyn dusz”, nowa propozycja Wydawnictwa Prószyński i S-ka, jest gwarancją dobrej lektury. Książka została uhonorowana nagrodą Hugo i Nebula w kategorii „najlepsza powieść”.

Lois McMaster Bujold świetnie czuje się w gatunku fantasy. Sprawnie posługuje się piórem i błyskawicznie wciąga czytelnika w mroczną intrygę, rozgrywającą się w świecie Chalionu (znanego już z wcześniejszej powieści autorki pt. „Kłątwa nad Chalionem”).

Minęły trzy lata, odkąd roina wdowa Ista została uwolniona od klątwy szaleństwa (Ista jest matką księżniczki Isele z „Kłatwy...”). Wolność ma swoją cenę, przeżające wspomnienia budzą pragnienie ucieczki. Ista dopina swego celu i wyrusza w świat, tyle że jako jeden z pielgrzymów do świętych miejsc. Jednak oprócz niej odyskało wolność także coś innego – coś gorszego od śmierci. W forticy Poriforis snują się dawne wspomnienia, wspomnienia o wojnach, oblężeniach i o potężnym Złotym Generale Jokony. Nikt się nie domyśla, że grupa wędrowców podróżuje niekoniecznie z własnej woli. Nikt też nie wie, że ktoś uważnie obserwuje ludzi, bogów i demony...

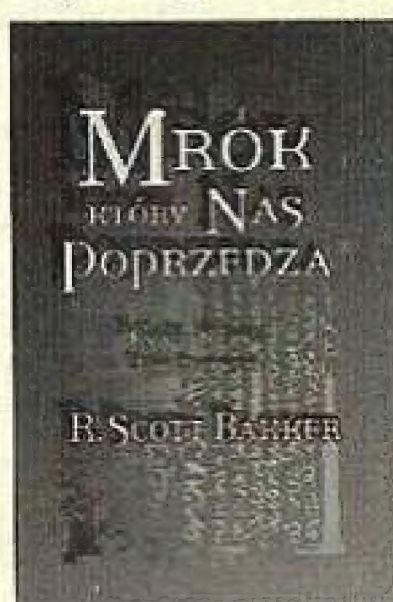


Tytuł: „Paladyn dusz”
Autorka: Lois McMaster Bujold
Wydawca: Prószyński i S-ka
Rok wydania: 2005
Cykl: Świat 5 Bogów
Tłumaczenie: Kinga Dobrowolska
Format: 142 x 202 mm
Liczba stron: 464
Edycja: oprawa miękka
Cena rynkowa: 34 zł

Mrok, który nas poprzedza

„Mrok, który nas poprzedza” to jedna z najciekawszych nowości tego roku. **Książka długo czekała na wydanie w USA, bowiem porusza drażliwy temat wojny religijnej, jej motywów i skutków.** R. Scott Bakker z nieprawdopodobną precyzją konstruuje fantastyczny świat przeszycony magią, pełen bajecznych istot i bohaterów dysponujących zdumiewającymi mocami. Jednocześnie autor zmusza do zastanowienia nad światem nie bańkowym, lecz tym, który nas otacza.

Powieść Bakker'a nie skupia się na jednym bohaterze, lecz opowiada losy wielu, wszystkie na tle wydarzeń, które rozgrywają się w świecie Earwa. Akcja rozpoczyna się po upływie stuleci od Pierwszej Apokalipsy. Nie-Bóg został pokonany, lecz stare zło nie obumarło. Po dwóch tysiącach lat ponownie zagraża światu. Jest w książce Bakker'a wszystko, czego oczekujemy od dobrej fantastyki. Jedynie początkowo czytelnik może czuć się trochę zagubiony. Wiele i komplikacja nazw geograficznych, imion bohaterów oraz zawartość fabuły wymagają maksymalnej koncentracji i uwagi, ale w nagrodę czytelnik otrzymuje wspaniałą historię, która długo krąży w myślach i wciąż na nowo pobudza fantazję...



Tytuł: „Mrok, który nas poprzedza”
Autor: R. Scott Bakker
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2005
Tłumaczenie: Maciejka Mazan

Części, tomy, serie: Książki Niościel
Format: 135 x 205 mm
Liczba stron: 500
Edycja: oprawa miękka
Cena rynkowa: 35 zł

Konkurs SMS!

Również ty możesz dojrzeć „Mrok, który nas poprzedza”!

Niesamowita powieść może być twoja!

Aby wygrać książkę, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jak nazywa się bratanek cesarza Nansuru, geniusz militarny, arcygenerał nansurskich wojsk?

- A. Franek Kimono
- B. Ikurei Conphas
- C. General Bison

Odpowiedź wpisz według schematu: CLMGX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 14 sierpnia 2005 r.



iRiver iFP-990 256 MB

iRiver stara się zadowolić prawie wszystkich – wysokich, niskich, kolorowych, lubiących duże i małe odtwarzacze... Ale wciąż nie myśli o tych, którzy nie mają zbyt zasobnego portfela.

Do redakcji ostatnio trafił iFP-990, opakowany jak zwykle w duże i ciężkie pudełko, które obiecywało mnogość gadżetów w środku. I rzeczywiście, **wraz z urządzeniem oprócz niezbędnych dostajesz też przyzwoity pokrowiec i opaskę na rękę.** Do standardowych gadżetów można również zaliczyć kolorowy wyświetlacz i ładowarkę sieciową, dzięki której playera można zasilać w miejscu, w którym nie ma komputera.

iFP-990 wygląda nietypowo. Jest większy w porównaniu do reszty odtwarzaczy o podobnych możliwościach i jednocześnie znacznie lżejszy, niż się to wydaje na pierwszy rzut oka. Szczególnie ciekawym pomysłem są przyciski z boku obudowy, dzięki którym player iRivera przypomina zminiaturyzowanego walkmana. **Do jakości dźwięku, dyktafonu (naprawdę dobrego!) i radia nie mam najmniejszych zastrzeżeń.** Szkoda tylko, że w tym niemałym pudełeczku nie zmieszczono więcej pamięci – 256

MB to zdecydowanie za mało jak na potrzeby większości użytkowników, chcących nie tylko słuchać muzyki, ale i przenosić duże pliki.

Ta ostatnia czynność jest niestety utrudniona. **Przy korzystaniu ze standardowe-**



Skurczony w praniu walkman?

iRiver iFP-990 256 MB

Producent: **iRiver**
<http://www.iriver.com/>
Dystrybutor w Polsce: **INTONEO**
<http://www.odtwarzacze.pl/>

duże możliwości • dobry dyktafon • przejrzysty interfejs • kolorowy wyświetlacz

cena • tylko 256 MB

cena dystrybutora 749,00

cena w sieci 689,00

Dane techniczne

- pamięć: 256 MB
- odtwarza: MP3, WMA, OGG, ASF
- wyświetlanie informacji ID3 TAG
- dyktafon
- radio
- czas odtwarzania: do 40 h
- zasilanie akumulatorem Li-Ion
- wymiary: 64 x 51 x 20 mm
- waga: 62 g
- wyświetlacz 1,2" 262 000 kolorów
- kolorowy wyświetlacz
- łancuszek
- pokrowiec
- opaska na rękę
- zasilacz / ładowarka

Ładny, z dobrym radem i znakomitą dyktafonem. Gdyby jeszcze miał więcej pamięci albo był połowę tanszy...

MOŻLIWOŚCI 4
WYGLĄD 4
CENA 3

go firmware'u Windows nie widzi iFP-990 jako dysku, trzeba wcześniej zainstalować sterowniki i specjalny program do komunikacji. Być może na oficjalnej stronie pojawi się nowa wersja oprogramowania, która zmieni iRivera w zwykły dysk, ale po pierwsze – to utrudnia życie użytkownikowi, po drugie – jeszcze niczego takiego nie ma.

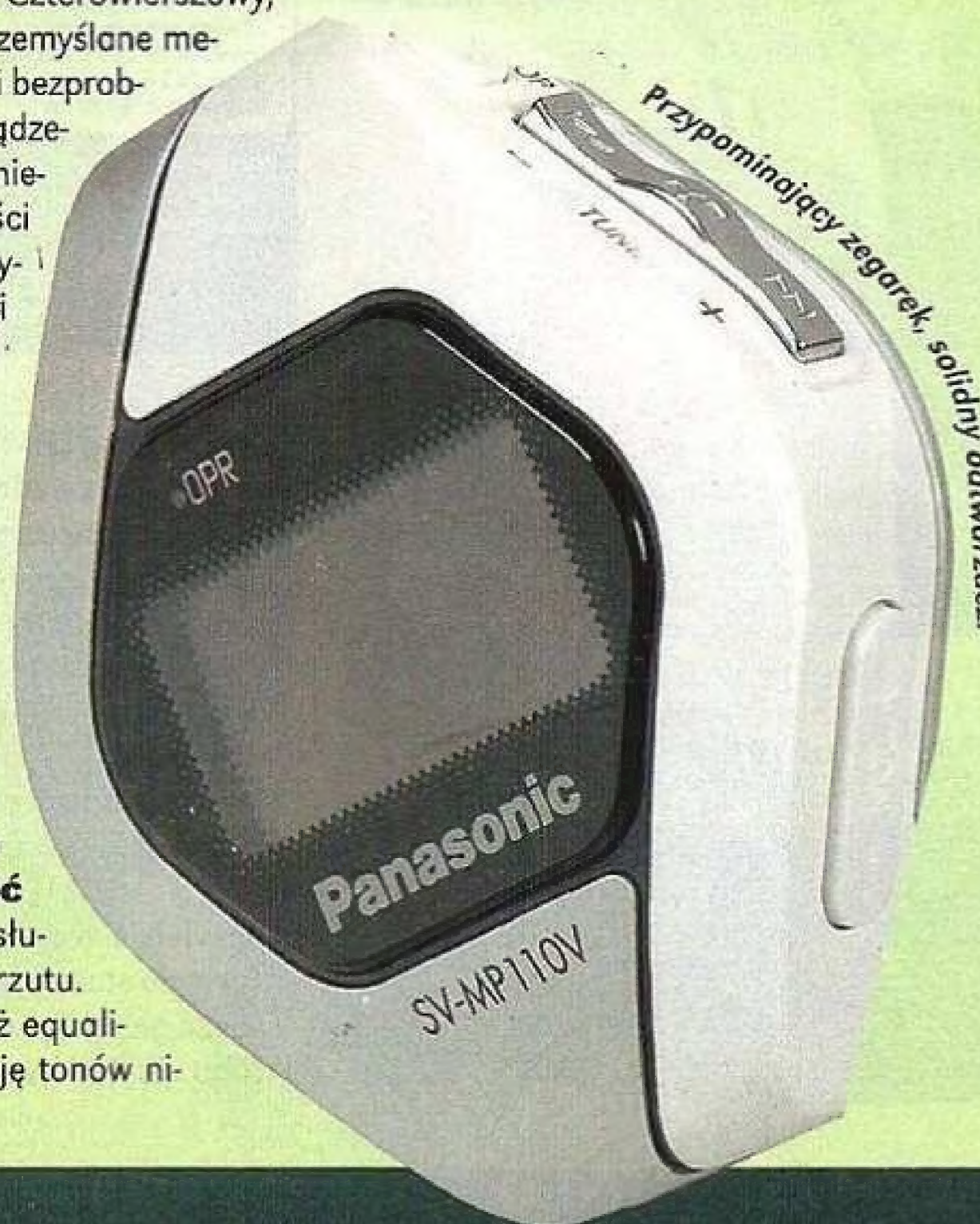
Panasonic SV-MP110V

Niewielkie rozmiary i większość oczekiwanych przez użytkowników funkcji – to cechy nowego odtwarzacza mp3 Panasonic.

Model SV-MP110V ma wielkość zegarka na rękę i jest bardzo lekki. Zwarta, dopracowana obudowa sprawia wrażenie solidnej. Czterowierszowy, wyraźny ekran LCD i przemyślane menu pozwalają sprawnie i bezproblemowo obsługiwać urządzenie. 256 lub 512 MB to niewiele, ale do większości zastosowań powinno wystarczyć. Oprócz opcji magazynowania i odtwarzania mp3 urządzenie posiada również funkcję nagrywania (wbudowany mikrofon) oraz stereofoniczne radio (do 20 stacji).

Technologia przetwarzania cyfrowego zapewnia znakomitą jakość dźwięku. Firmowe słuchawki działają bez zarzutu. Oczywiście jest również equalizer. Umożliwia regulację tonów ni-

skich oraz wysokich (zakres – 12 dB do +12 dB). Nie zabrakło ustawień automatycznych – rock, jazz, pop, classic, normal. Interesującymi pomysłami są: możliwość odtwarzania nagrań z dyktafonu ze zmienną prędkością oraz opcja dokładności strojenia radia (50 Hz, 100 Hz, 200 Hz). Za-



Panasonic SV-MP110V

Producent: **Panasonic**
<http://www.panasonic.pl/>
Dystrybutor w Polsce: **Sigma International Ltd Sp. z o.o.**
<http://www.sigma.com.pl/>

niewielkie, bardzo poręczne urządzenie • przemysłowe, wygodne menu • zasilanie przez łatwo dostępne akumulatory AAA • minimalna waga

zablokowane kopiowanie mp3 • cena

cena dystrybutora 599,00

cena w sieci 459,00

Dane techniczne

- pamięć: 256 MB (lub 512 MB w droższej wersji)
- odtwarza: MP3, WMA
- wyświetlanie informacji ID3 TAG, graficzny korektor dźwięku (3 propozycje)
- dyktafon
- radio (ustawienie 20 stacji)
- czas odtwarzania: 13 h (muzyka), 7 h (radio)
- zasilanie: 1 bateria lub akumulator AAA
- wymiary: 53 x 61 x 17 mm
- waga: 41,7 g z baterią
- połączenie przez USB 2.0

Niewielki i funkcjonalny. Stylizacja może się podobać lub nie, ale cena urządzenia nikomu nie przepadnie do gustu...

MOŻLIWOŚCI 4
WYGLĄD 4
CENA 3

silanie modelu SV-MP110V to bateria lub akumulatory AAA.

Niestety, podobnie jak większość firmowych urządzeń, player Panasonic ma pewne ograniczenie dotyczące przenoszenia empetrójek. **Możliwe jest kopiowanie plików do SV-MP110V, ale już przegranie ich na komputer jest zablokowane.** Można ominąć ten problem, pakując pliki lub zmieniając ich rozszerzenia, ale wymaga to jednak dodatkowej, zbędnej pracy.

Olympus Camedia FE-5500

Nowý model Olympus zaskakuje wielkimi rozmiarami i niezłymi parametrami technicznymi.

Wyjątkowo cienka obudowa (24,3 mm) kryje obiektyw o trzykrotnym zoomie optycznym (odpowiednik obiektywu 35-105 mm). Udało się to osiągnąć dzięki zastosowaniu technologii twisting lens (skręcanych soczewek). Fe-5500 oferuje również przetwornik CCD 5 mln pikseli oraz duży dwucalowy

(5,1 cm) monitor o rozdzielczości 115 tys. pikseli.

Aparat oferuje oczywiście zestaw trybów fotografowania, obejmujący programy tematyczne, rejestrowanie sekwencji wideo z dźwiękiem oraz tryb makro 0,1 m (szerokokątne) / 0,3 m (tele) – 0,6 m. Ograniczona do minimum liczba przycisków i maksymalne uproszczenie menu sprawiają, że model ten jest dobrą propozycją dla osób, które nie mają większych oczekiwań od aparatu i stawiają bardziej na poręczność oraz łatwość obsługi. **Warto wspomnieć, że FE-5500 jest zgodny z formatem PictBridge, co umożliwia bezpośrednie drukowanie fotografii z aparatu.**

Zapis zdjęć dokonuje się na wbudowanej pamięci 14 MB albo na karcie xD-Picture (producent nie oferuje jej w zestawie). Sprzęt przyjmuje karty o pojemności do 1 GB.

Niewielki aparat dla amatorskich zastosowań.

Jakość zdjęć jest poprawna. Z niepożądanych efektów za-



Media-Tech Virgo

Producent:	Olympus
http://www.olympus.pl/	
Dystrybutor w Polsce:	Olympus Polska Sp. z o.o.
http://www.olympus.pl/	

niewielkie gabaryty • prostota obsługi • ładowarka akumulatorowa • niewielka waga • 2 lata gwarancji

średnia jakość zdjęć • mało opcji pracy dla ambitniejszych użytkowników

cena dystrybutora 1199,00
cena w sieci 1012,00

Dane techniczne

- matryca CCD 5 megapikseli
- trzykrotny zoom optyczny, czterokrotny cyfrowy
- 8 programów tematycznych ekspozycji
- funkcje edycyjne (obejmują zmianę rozmiaru, zdjęcia czarno-białe, tonację sepii, obracanie obrazu)
- funkcja rejestrowania sekwencji wideo z dźwiękiem
- formaty plików: JPEG, QuickTime Motion JPEG, DCF, Exif 2.2.1, PIM III, DPOF, DPS
- szybkość migawki: 2 s - 1/2000 s
- makro od 1 do 6 cm
- czułość ISO: 64 - 320
- połączenie: USB
- wymiary: 91 x 60,5 x 24,3 mm
- waga: 125 g (bez karty i baterii)
- zasilanie: bateria LI-40B, ładowarka sieciowa

Satysfakcjonujący sprzęt do większości amatorskich zastosowań plus niewielkie gabaryty i mała waga.



ważalne jest zjawisko aberracji chromatycznej (kolorowe obwódki wokół kontrastowych obiektów). Standardowa jasność obiektywu nie ułatwia pracy automatyce ustawiającej ostrość (tzn. autofocusowi). W trybie makro aparat miał problemy z ostrością. Szkoda również, że nie ma w zestawie jakiegos etui, gdyż sprzęt w końcu ma dość nietypowe rozmiary. Użytkownicy ucieszą się za to z ładowarki do akumulatora.

Pentagram Photon 634

Marka Photon nie cieszy się zbytnim poważaniem wśród miłośników cyfrowej fotografii. Dlatego też do testowanego aparatu podszedłem nieco jak do jeża, pomimo iż na papierze prezentuje się on wyśmienicie.

6 megapikseli, trzykrotny zoom optyczny i dwucalowy wyświetlacz to podstawowe parametry Photona 634. Pozwala on na pstrykanie zdjęć w rozdzielczości nawet 2816 x 2112 i o dziwo, ziarnistość, choć miejscami widoczna, nie jest jakoś szczególnie uciążliwa. Niestety, jest to aparat przeznaczony głównie dla amatorów robiących zdjęcia w dobrych warunkach. Nie mam większych zastrzeżeń do fotek pstrykanych w plenerze przy świetle słonecznym, są w miarę ostre i wyraźne (choć z balansowaniem bieli bywa różnie). Ale już **działanie lampy błyskowej w pomieszczeniach to wielkie nieporozumienie.** Ma ona po prostu tragicznie mały zasięg, przez

co fotografować można tylko obiekty bardzo bliskie, a i tak nie należy spodziewać się wtedy rewelacyjnych efektów.

Plusem zestawu jest to, że **po zakupie nie musisz już dalej inwestować.** W komplecie dostajesz aparat, futerał, baterię litowo-jonową (co niestety ma tę wadę, że jeśli ci się wyładuje w miejscu, gdzie nie możesz aparatu naładować, nie możesz doń wsadzić byle jakich paluszków) oraz kartę SD 128 MB. Pojemność tej ostatniej oczywiście nie jest wystarczająca, żeby pomieścić



Niedrogi aparat, który zadowoli amatorów.

AG Neovo M-17

Producent:	AG Neovo
http://www.pentagram.com.tw/	
Dystrybutor w Polsce:	Connect
http://www.connect.com.pl/	

przeżyte zdjęcia w sprzyjających warunkach • manualne ustawianie parametrów ekspozycji • dużo rzeczy w zestawie

beznadziejnie słaba lampa • raczej tylko dla początkujących

cena dystrybutora 890,00
cena w sieci 840,00

Dane techniczne

- matryca CCD 6 megapikseli
- trzykrotny zoom optyczny, czterokrotny cyfrowy
- 8 trybów ekspozycji, w tym ręczny
- notatki głosowe do zdjęć
- zapis w formacie JPG i TIFF
- wizjer z korektą dioptrii
- nagrywanie filmów z dźwiękiem (320 x 240, 15 fps)
- szybkość migawki: 8 s - 1/1500 s
- makro od 9 cm
- czułość ISO: 50, 100, 200
- połączenie: USB 1.1
- gwarancja 2 lata Door-To-Door

Profesjonalista potraktuje Photona jako nie wartą zabawkę, ale do ambitniejszych amatorskich zdjęć jest w sumie niezły. O ile nie musisz użyć lampy.



cić fotki z całych wakacji, ale na dobry początek jest akurat.

Photon 634 to w sumie dobry wybór dla kogoś, kto nie chce dopłacać do raz zakupionego sprzętu, a aparat jest mu potrzebny do pstrykania rodzinnej i ładnych kobiet na plaży (czyli tak naprawdę dla większości...). Do tego ma całkiem niezłą funkcję makro (zniekształceń nieprawne oko nie wychwyci), tryb manualny i pozwala zapisywać filmy z dźwiękiem. Całkiem niezły jak na przerośniętą zabawkę.

Konkurs SMS!

Do wygrania kierownica Apollo RW-5000PC/PS2 oraz joystick JS-213.

Aby je wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jak nazywa się myszka z kulką u góry?

A. Trackball

B. Kulomiot

C. Upball



Aby wygrać kierownicę, odpowiedź wpisz według schematu:

CLAKX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C).

Aby wygrać joystick, odpowiedź wpisz według schematu:

CLAJX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C).

i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Nie zgłoszenia czekamy do 14 sierpnia 2005 r.



Manta puszcza mp3

Manta wypuściła na rynek **dwie atrakcyjne cenowo odtwarzacze mp3**. Pierwszy z nich, Horn, to właściwie przenośny napęd z opcją odtwarzania plików audio, pozbawiony wyświetlacza, za to ładowany przez port USB. Drugi, Demon, to już poważny player z radiem i dyktanem, w wersjach 128 MB i 256 MB.

Źródło: Manta

GeForce 7800 GTX

– to długo oczekiwana nowość

NVIDII. Składa się z aż 302 mln tranzystorów. Dla porównania: konsola PS2 wyposażona jest w układy z 43 milionami. W stosunku do GeForce 6800 Ultra moc jednostek zmienno-przecinkowych układu cieniowania wzrosła dwukrotnie. Cena w Polsce (model Gigabyte GV-NX78256V) – 2299 zł.

Źródło: NVIDIA



PowerBank Mini AA

GP Batteries wprowadziło małą, poręczną ładowarkę dla akumulatorów NIMH, nieznacznie większą od komputerowej myszy. Urządzenie ładuje 2 akumulatory AA lub 4 AAA i posiada 2 diody LED

Źródło: GP Battery Poland





Nie przesadzajmy z tym latem, słońcem, falami i drobnym, białym piaskiem! Czy nie lepiej zamknąć się w pokoju, wlepić oczyma w błyskający hipnotycznie monitor i walić paluchami w klawisze? Myślę, że wielu z tych, którzy pracowicie zasypują mnie listami, myśli właśnie w ten sposób. Pozdrawiam i życzę jeszcze mniej świeżego powietrza!

Herr Odyn

Co zrobiliście?!

Witam! Kim jesteście i co zrobiliście z poprzednią ekipą Clicka? DG

Słyszałeś o ludożercach? To właśnie my...

● ● ●

Za przeproszeniem

Cześć! Bardzo was lubię. Jesteście świetni! Chce napisać co myślę o takich głupkach jak Duvel którego list ukazał się nie wiem po co w poprzednim Clicku który pisze że odpowiedzi na temat gołych pańienek są z góry wiadome. Może on jest za przeproszeniem gejem i półnagie pa-

nienki nie przypadły mu nigdy do gustu ale ja myślę że każdego nastolatka kręca zdjęcia z takimi laskami. Dlatego proszę abyście dawali więcej takich zdjęć.

SONYMIKE

Duvel jest głupi, bo nie chce tego co ja – to właśnie napisałeś. Nie można powiedzieć, że zabłyśnąłeś. Z tym gejem też wyskoczyłeś jak wszechpolak na poradzie. Jeśli chcesz manifestować swoje poglądy, rób to z głową, ale nie kapuścianą. Więcej zdjęć gołych pańienek? A nie wysłałeś nam przypadkiem listu do CKM? Tam nie spełnili prośby, bo więcej już nie mogą zamieścić...

● ● ●

Coś widzę

WIDZĘ, ŻE W CLIKU JEST CORAZ GORZIEJ. NOWA SZATA GRAFICZNA I BARDZIEJ WYDARZONA LISTY.

MtGMaciej

W tym drugim masz teraz swój udział, a jeśli chodzi o pierwsze, to nie napisałeś, DLACZEGO ci się nie podoba. Mogę próbować zgadywać z fusów w herbatce, ale piję ostatnio rozpuszczalną, więc wiesz... mam problem.

● ● ●

Najlepsiejsi

Na samwpięrw witam najlepsiejszych Redaktorów najlepsiejszego pisma w Galaktyce czyli CLICKA! Chciałbym tera wywalić wszystkie brudy jakie mi na sercu leżą, i co ich przetrwać nie mogą choć tyłem już wiadro środków przeczyszczających.

Chwała Bogu, że nie chcesz nam wywalić wiadra brudów, jakie zostały po zastosowaniu środków przeczyszczających!

Otóż wpięrw muszę powiedzieć że dajecie w piemku mało miejsca na listy. To jest tylko PÓŁ STRONY?! Skoro do Redakcji przychodzi full listów, z czego założymy 50% do bzdury, 10% to bezczelne obrazy Waszego pisma i 10% to spam, TO PRZECIEŻ 30% LISTÓW DA SIĘ OPUBLIKOWAĆ (przynajmniej część z nich), a Wy przeznaczacie na nie pół strony.

Gdybyśmy chcieli spełnić twoje życzenie, musielibyśmy przeznaczyć pozostałe strony Clicka na listy, włącznie z okładkami (a i to by nie starczyło). Jeśli damy stronę, zapytacie, czemu nie dwie, jeśli dwie, to gwarantuję, że pojawią się głosy: trzy to bezwzględne minimum! A prawda jest taka, że większość z was woli recki, zapowiedzi, testy. Jeśli będą bardzo wyraźne sygnały, że jest inaczej, czemu nie... liczba stron może się zmienić.

Następna rzeczą po listach jest konkurencja! W ogóle nie wiadomo z kim trzymacie sztampę, jakich czasopism nie lubicie itp. A przecież nam czytelnikom należą się wyjaśnienia, bo żyjemy z Wami jak rodzina która chce na bieżąco znać jej losy. Nigdy nic nie mówicie o CDA, wyzywacie Gry komputerowe i nie można się połapać (a tak na serio to zmieście ich wszystkich z rynku! ;-)).

Ty chyba sobie wyobrażasz, że nosimy szalik z naszym logo, barwami klubowymi, mamy „kosę” z niektórymi czasopismami, a z innymi, jak to ładnie określiłeś, „sztampę” i że od czasu do czasu jeździmy do innego miasta zdemolować konkurencję, hehe. No i... coś w tym jest. (no właśnie, kiedy ustawka z Playem? - Rednacz)

Aha i piszcie więcej o polskich grach komputerowych bo lubię słuchać jak rodacy robią coś dobrego, np. Painkiller.

Pozdrowienia ze Zniemysla (pod Poznaniem)

MIXER

Jak będą ich więcej robić, będziemy więcej pisać, bez obaw. Pozdro.

Dzisiejsze czasy



Zespół redakcyjny:

Tymon Smektala (czerwcowy redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (wakacyjny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (napakowany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (ojciec korektor).

Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:

Jacek Sawicki (kierownik działu DTP, koncepcja graficzna pisma), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszevska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kłosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Marcin Sołtyś, Rafał Wieliczko.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak. Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic. Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bariski. Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski. Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski. Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:

CLICK!
ul. Sukienice 6
50-107 WROCLAW

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy

Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektor Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Fax (0-22) 516-35-60!



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowie-

dzialnością sądową. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:

www.click.pl
e-mail: click@click.pl

